



260 SEITEN ULTIMATIVER RETRO-SPASS

retro GAMER

* **SPEZIAL 1/2017**

Deutschland € 14,95

Österreich € 16,90

Schweiz SFR 25,80

IM TEST

**PS4
PRO**

Die neueste
Playstation

DAS JAHRBUCH

----- DIE BESTEN ARTIKEL AUS 2016 -----

ALONE IN THE DARK # ANNO 1602 # ARKANOID # BALDUR'S GATE # BARD'S TALE # BUNDESLIGA MANAGER #

CRASH BANDICOOT # DECATHLON # DIG DUG # DIGGER #

CHAOS ENGINE # CIVILIZATION # COMMAND H.Q. #

DUKE NUKEM 3D # DUNGEON KEEPER # H.E.R.O.

INDIANA JONES 4 # JET SET WILLY # MAD PLANETS #

MASTER OF ORION # MAX PAYNE # MECH WARRIOR

RESIDENT EVIL # SHANGHAI # STAR WARS #

TETRIS # TOMB RAIDER # UFO - ENEMY UNKNOWN # X-WING

250 RETRO GAMES

Über 250 Retro-Spiele (ohne Portierungen!) auf 260 Seiten und in 66 Artikeln vorgestellt

SPIELE-NOSTALGIE

Erfahrt Unbekanntes über die Entstehung vieler Klassiker, genießt tonnenweise Screenshots!

DESIGN-LEGENDEN

Wir sprachen mit Kultdesignern wie Alexei Paschitnow (*Tetris*) oder Sid Meier (*Civilization*)



NEU!

Das Magazin für Reisen & Geschichte

WISSEN Geschichte

**Ab 30. November
im Handel**

ODER UNTER www.emedia.de

WISSEN Geschichte, die neue Zeitschrift von eMedia, nimmt Sie alle zwei Monate mit auf eine Tour durch die berühmtesten historischen Stätten der Welt. Jede Ausgabe enthüllt unfassbare Geschichten hinter Orten und Denkmälern, illustriert mit atemberaubend schönen Bildern und kommentiert von Insidern vor Ort.



WILLKOMMEN ZUM

retro* GAMER



JAHRBUCH

2016

Das Jahr neigt sich langsam seinem Ende entgegen, und so wird es auch für **Retro Gamer** Zeit, die Alt-Konsolen in warme Decken zu hüllen, die Gamepads und Joysticks wegzuräumen und ein Stoßgebet in den Himmel zu schicken, dass die alternden Batterien im einen oder anderen Nintendo-Modul das Jahr 2017 bei ausreichender Leistung erblicken werden. Und dass den Snapshot-Spielständen unseres **Classic Mini NES** nichts passiert!

Und: Wie schon 2015 haben wir wieder ein **Jahrbuch** für euch, für Sammler im gleichen Look gehalten. Für wen ist diese Zusammenstellung der aus unserer Sicht besten Artikel der Ausgaben 1/2016 bis 4/2016 gedacht? Vor allem für Leser, die nicht alle dieser Hefte erworben haben. Außerdem für Retro-Fans, die einfach gerne eine geballte Ladung (260 Seiten!) für die ruhige Zeit zwischen den Jahren suchen. Vielleicht aber auch für den einen oder anderen echten **Retro Gamer**-Fan, der wirklich alles von uns haben möchte.

Da Mitte November die **Playstation 4 Pro** erschienen ist, nutzen wir die Chance, um einen aktuellen Test einzuschieben (dieser erscheint nicht im regulären Heft). Denn gerade Retro-Fans sind unserer Erfahrung nach sehr umfassend interessiert, auch an modernen Konsolen.

Die Neuveröffentlichung nehmen wir außerdem als Anlass für einige Fehlerausbesserungen und Ergänzungen. So haben wir einen peinlichen Doppelfehler im **Die besten Star Wars Spiele**-Artikel der Ausgabe 3/2016 korrigiert – **Star Wars Rogue Squadron** hat nun den richtigen Text, und **Shadows of the Empire** ist, wie ursprünglich geplant, durch **Rebel Assault** ersetzt worden. Bei der Historie zu **Master of Orion** haben wir die Einschätzung zum mittlerweile erschienenen 2016er „Reboot“ geändert, und auch sonst die eine oder andere Kleinigkeit in den Artikeln verbessert oder hinzugefügt.

Das Heft ist streng nach Rubriken geordnet. Wir haben uns die Mühe gemacht, immer genau fünf, zehn oder 15 Artikel herauszusuchen. „Top-Listen“ waren schließlich nicht nur in den 80ern der große Hit! Wir hoffen, das Resultat gefällt euch.

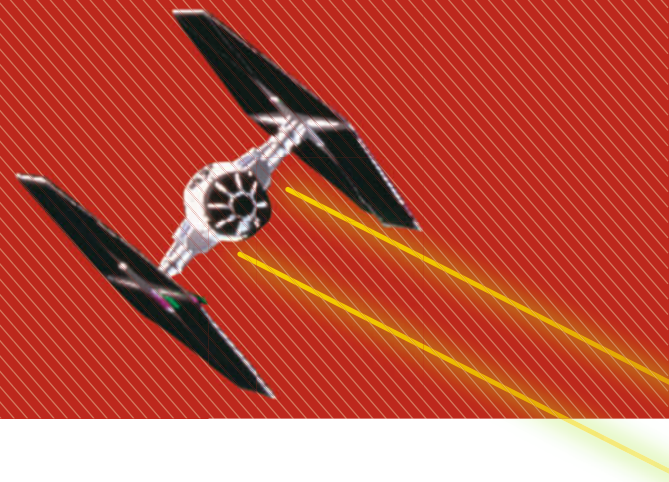
Euer Retro Gamer Team



retro GAMER

SPEZIAL 1/2017

DAS JAHRBUCH



ANTI-RETRO

PLAYSTATION 4 PRO

- 000 Playstation 4 Pro im Test**
4K/UHD, HDR, Supersampling und Co.: Ob sich der Upgrade von PS3 oder PS4 lohnt

TOP 5

HISTORIE

- 008 Tetris**
Wir sprachen mit Mr. Tetris persönlich: Wie aus einer Idee ein Mythos wurde
- 012 Star Wars: Die besten Spiele**
Die besten Sternenkrieg-Versoftungen, von *Rebel Assault* bis zum Atari-Automaten
- 018 8-Bit-Beat-em-ups**
Welche Prügler man auf Atari VCS, Commodore 64 & Co. spielte
- 022 Master of Orion**
Die Weltraumstrategie-Serie im Überblick – inklusive des 2016er Reboots
- 026 Bard's Tale**
Für viele die Einstiegsdroge ins RPG-Genre: So entstand des Barden Sage

TOP 10

KLASSIKER-CHECKS

- 034 They Stole A Million**
Heinrich Lenhardt plant Banküberfälle
- 036 Anno 1602**
Mick Schnelle mag das Aufbauspiel noch

- 038 Mech Warrior**
Knut Gollert ist in den Mech gestiegen
- 040 Legend of Zelda: Link to the past**
Was wegweisend war an diesem Zelda
- 042 Patrizier 2**
Mit Mick zurück in die Zeit der Hanse
- 044 Eye of the Beholder 1**
Weshalb dieses RPG so besonders war
- 046 Strike Commander**
Wing Commander mit modernen Jets
- 048 Command H.Q.**
Michael Hengst erobert die Welt
- 050 Baldur's Gate**
Roland Austinat über das 1. Bioware-RPG
- 052 Alone in the Dark**
Die besten Momente im Survival-Urahn

TOP 5

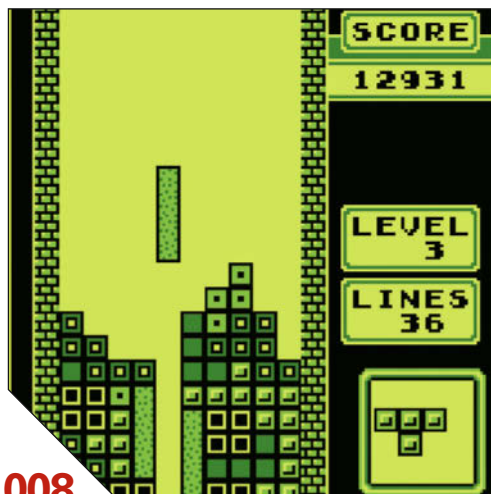
FIRMEN-ARCHIVE

- 054 Westwood Studios**
Von der Frühzeit als Konvertier-Studio bis zur *C&C*- und *Blade-Runner*-Ära
- 060 SSI**
Diese Firma stand lange für beinharte Strategie und komplexe Simulationen
- 066 U.S. Gold**
Ein wagetütiger Brite schuf einen der größten Publisher der Homecomputer-Ära
- 072 Black Isle Studios**
Ohne diese Rollenspiel-Experten hätte es diverse Genre-Klassiker nicht gegeben
- 078 Domark**
Der UK-Publisher startete stark, bekam dann aber immer öfter Qualitätsprobleme

TOP 15

MAKING OF

- 084 Impossible Mission**
Stay a while. Staaaaay forever!
- 088 Rayman**
Wie Ubisoft Mario und Sonic nacheiferte
- 092 Jet Set Willy**
Dieses Jump-and-run rockte den ZX
- 096 Resident Evil**
Prägendes Frühwerk des Survival Horror
- 100 Tomb Raider**
Die Geburststunde von Lara Croft
- 106 Bruce Lee**
Karate und Springen im Action-Adventure
- 110 Civilization**
Gerade erschien Teil 6 – hier ist das Original
- 114 H.E.R.O.**
Mit dem Propeller durch düstere Höhlen
- 118 Dungeon Keeper**
So entstand das Untergrund-Aufbauspiel
- 124 Mad Planets**
Das Arcade-Spiel war nichts für Loser
- 128 Sam and Max Hit the Road**
Das irrste Duo der Adventure-Geschichte
- 132 Max Payne**
Der Bullet-time-Rachefeldzug beginnt
- 136 Crash Bandicoot**
Blickt hinter die Entstehung des Hüpf-Hits
- 140 Omnikron – The Nomad Soul**
Das Spiele-Vermächtnis von David Bowie
- 144 Digger**
Graben im kanadischen *Dig-Dug*-Klon



008



034



054

TOP 5 EXPERTENWISSEN

- 148 Dig Dug**
Namcos Arcade-Original von 1982
- 154 Head over Heels**
Hals über Kopf ins Jump-and-run
- 160 Star Wars**
Wieso der Automat so aufregend war
- 168 Metal Gear Solid**
So begann die Ära der Schleich-Shooter
- 174 Arkanoid**
Viel mehr als ein *Breakout*-Klon

TOP 15 RETRO-REVIVAL

- 180 Duke Nukem 3D**
Wie Anatol Locker die Nacht durchzockte
- 182 Ikari Warriors**
Heinrich auf dem *Rambo*-Klon-Kriegspfad
- 184 Chaos Engine**
Knut Gollert und der Bitmap-Brothers-Hit
- 186 Ice Hockey**
Lenhardts Eishockey-Liebe erwachte
- 188 Gradius III**
Michael Hengst gegen die Feindwellen
- 190 UFO - Enemy Unknown**
Knut Gollert als Hardcore-Taktiker
- 192 Fire Emblem**
Jörg Langers Liebe zum Taktik-RPG
- 194 X-Wing**
Michael Hengst stieg in den X-Flügler



084

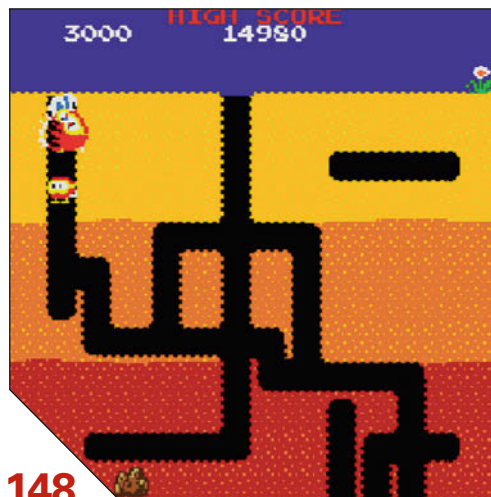


210

- 196 Bundesliga Manager**
Gestatten: Schnelle, Bundesliga-Trainer
- 198 The Sentinel**
Knut auf der Flucht vor dem Wächterauge
- 200 Europa Universalis**
Komplexe Strategiekost für Genießer
- 202 Decathlon**
Roland tut der Arm noch heute weh
- 204 Shanghai**
Die Sucht des Steinchenlegens
- 206 Indiana Jones 4**
Roland und ein filmreifes Adventure
- 208 Toonstruck**
Mick Schnelle erinnert ans Top-Adventure

TOP 5 HARDWARE-ARTIKEL

- 210 TI-99**
TI 99 war ein vollwertiger Home Computer
- 216 Amstrad GX 4000**
Nach erfolgreichen Heimcomputern versuchte sich Amstrad an einer Konsole
- 222 Commodore 64: Das Innenleben**
Seine Spieletauglichkeit verdankte der C64 einigen wenigen, superben Chips
- 228 Interton Electronic VC 4000**
Die Geschichte der ersten und einzigen wirklich deutschen Spielkonsole
- 232 Philips Videopac G7000**
Die europäische Magnavox Odyssey



148



238

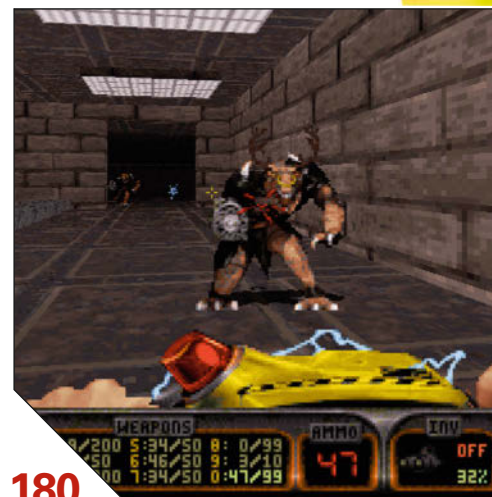
TOP 5 AUSSENSEITER

Unbekannte Spieleperlen für bekannte Spiele-Plattformen – das ist das Konzept dieser vierseitigen Außenseiter-Artikel

- 238 Playstation-Spiele**
- 242 Gamecube-Spiele**
- 246 Dreamcast**
- 250 PC-Engine-Spiele**
- 254 ZX Spectrum 128**

RUBRIKEN

- 003 Editorial**
- 258 Vorschau**



180

Playstation 4 Pro

Pures Anti-Retro: Im November 2016 ist die leistungsstärkste Konsole aller Zeiten auf den Markt gekommen, als „Hardware-Upgrade“ zur PS4. Power, die man wirklich sieht?

Retro Gamer hat sich das neue Playstation-Flaggschiff ausgiebig angesehen.

» Frontseite: Einschalt- und Auswurf-Knopf sind nun nebeneinander angebracht, die Anschlüsse sind dieselben.



» Nur ganz wenige Spiele (hier: *Skyrim*) geben auf PS4 Pro echtes 4K aus. Die Unterschiede zu 1080p sieht man eher aus der Nähe...



Das Jahr 2016 hat so einige Hardware-Veröffentlichungen im Spielbereich gesehen, darunter Nintendos Emulator-Konsole **Classic Mini: NES** (69 Euro;

siehe Test in Retro Gamer 1/2017), die *Playstation 4 Slim* (299 Euro; kleiner, leiser und sparsamer) und die *Xbox One Slim* (299 Euro; mit 4K-Laufwerk und etwas schnellerer CPU). Nicht zu vergessen die drei Virtual-Reality-Brillen *Oculus Rift*, *HTC Vive* und *PlayStation VR* – alle drei funktionieren übrigens, im Gegensatz zum *Virtual Boy* damals, richtig gut.

Während Microsoft im Sommer auf der Electronic Entertainment Expo seine *Xbox Scorpio* für 2017 als dann leistungsstärkste Konsole aller Zeiten angekündigt hat, brachte Sony bereits im November die *Playstation 4 Pro* heraus – die real existierende schnellste Spielkonsole. In diesem Test stellen wir das Gerät vor und beantworten die wichtigsten Fragen.

Die Technik-Fakten

Die PS4 Pro soll ausdrücklich nicht die nächste Generation von Playstation sein oder die normale PS4 ersetzen, sondern stellt ein leistungsstärkeres Upgrade dar. Sie bleibt kompatibel zu allen PS4-Titeln; gleichzeitig können neue oder nachträglich angepasste Spiele von ihrer Zusatzleistung profitieren. Sie kann 4K/2160p (3840x2160 Bildpunkte) ausgeben, also die vierfache Pixelzahl wie 1080p (1920x1080) – passend zu modernen UHD-Fernsehern. Allerdings besitzt sie nur ein

normales Blu-ray-Laufwerk, kein 4K-Laufwerk. Zudem unterstützt sie HDR (High Dynamic Range). Der Begriff stammt eigentlich aus der Fotografie und bezeichnet ein kontrast- und farbreicheres Bild (in der Fotografie durch die Kombination unterschiedlich belichteter Aufnahmen derselben Szene erreicht). Damit HDR mit PS4 Pro funktioniert, muss ein Spiel das explizit können und der Fernseher den Quasi-Standard HDR-10 unterstützen.

Auf dem Papier liest sich die Leistung der PS4 Pro beeindruckend: Für 399 Euro gibt's die 1,3fache CPU- und 2,3fache GPU-Leistung. 4,2 Teraflops bringt die Graphic Processing Unit aufs Tablet – das sind 4,2 Billionen Gleitkomma-Operationen pro Sekunde. Der Speicher ist um rund ein Viertel schneller getaktet, und auch die eingebaute 1-TB-Festplatte ist schneller angebunden, per SATA-3-Schnittstelle. Zudem unterstützt die PS4 Pro moderneres WLAN (IEEE 802.11 a/b/g/n/ac).

Das neue Gerät ist um 500 Gramm schwerer als die normale PS4 (3,3kg zu 2,8kg) und etwas größer. Während die PS4 Slim (2,2kg) im Vergleich zur PS4 den optischen Audioausgang (SPDIF oder Toslink genannt) verloren hat, ist er bei der PS4 Pro dabei, zudem gibt's nicht nur die beiden Front-USB-Ports, sondern auch einen dritten hinten an der Konsole. Damit können insbesondere PSVR-Besitzer den Kabelsalat von der Konsole zur „PU“-Einheit besser verstecken; gegen das Kabel von dort zur eigentlichen VR-Brille ist aber noch kein Kraut gewachsen.

Einschalt- und DVD/BluRay-Auswurfknopf sind wie schon bei der PS4 „versteckt“ ins Frontgehäuse integriert, nun aber nebeneinander und mit langen, schmalen Tasten.

Laufen alte Spiele schneller auf der PS4?

Im Gegensatz zur Xbox One Slim laufen alte Spiele nicht schneller auf der neuen Konsole. Die Playstation 4 Pro schaltet automatisch „einen Gang zurück“, wenn ein altes, ungepatchtes Spiel gestartet wird, es läuft darauf genauso schnell oder langsam wie auf der normalen PS4 oder der PS4 Slim. Dafür sind die Ladezeiten etwas schneller, dank der flinkeren Festplatte. Um die Power der PS4 Pro zu nutzen, muss ein altes Spiel entsprechend gepatcht werden von seinen Entwicklern; bei neuen Spielen ab November 2016 ist anzunehmen (aber keinesfalls garantiert!), dass sie die Mehrleistung nutzen.

Grob gesagt kann es eine von drei Verbesserungen geben: höhere Auflösung, flüssigere respektive höhere Bildrate oder schönere Grafik. In aller Regel legen die Entwickler fest, welche der drei Arten sie anstreben, oder sie überlassen euch die Wahl per Menü – alles gleichzeitig schafft die PS4 Pro nicht.

Mögliche Verbesserung 1: Höhere Bildauflösung

Auch wenn Sonys neues Gerät als „4K-Konsole“ bezeichnet wird, können nur wenige Spiele wirklich nativ



» Rückseite: Der SPDIF-Audioausgang ist zurück, außerdem gibt es endlich hinten einen USB3.1-Ausgang.

TEST: PLAYSTATION 4 PRO



„Downsampling“ (auch „Supersampling“ genannt). Letzteres ist die Berechnung eines höher aufgelösten Bildes, das dann auf 1080p heruntergerechnet und ausgegeben wird. Das kann zu glatteren Kanten oder einem allgemein „schärfer“ aussehenden Bild führen. Doch im Test mit mehreren gepatchten PS4-Spielen waren wir enttäuscht: Noch mehr als bei 4K gilt, dass die Unterschiede sehr gering sind, wenn man sie denn überhaupt sieht. Das mag sich in Zukunft mit von vornherein für die PS4 Pro programmierten Spielen wie *Horizon: Zero Dawn* ändern, aber aktuell solltet ihr auf keinen merklichen Grafiksprung hoffen, wenn ihr von PS4 auf PS4 Pro umsteigt!

Eine Einschränkung gilt für unsere Aussage: Unterstützt ein Spiel HDR, so kann es bereits jetzt auf geeigneten Fernsehgeräten schöner wirken: Ihr seht dank HDR feinere, kontrastreichere Farben, das Bild scheint teils richtig zu leuchten (etwa bei *Uncharted 4*).

PSVR auf PS4 Pro

Wenn ihr die Playstation-VR-Brille und die PS4 Pro habt, gibt es zunächst eine Einschränkung: Die dann zwischengesteckte PU (Processing Unit) schleift ein etwaiges HDR-Signal nicht von der PS4 Pro zum TV durch, ihr müsst sie also jedes Mal entfernen, wenn ihr HDR nutzen wollt.

Gute Nachrichten hingegen gibt's für die eigentliche Grafikdarstellung in der Brille: Sie ist ein Stück weit flüssiger oder zeigt (etwa bei *Robinson's Journey*) Objekte schon auf große Distanz an, statt sie erst in der Nähe „aufploppen“ zu lassen. Beides führt zu einem angenehmeren Erlebnis, da Ruckler oder Popups im virtuellen Raum besonders störend sind. Hier kann die PS4 Pro im besten Fall also den Unterschied ausmachen zwischen einer PSVR-Erfahrung, bei der euch schlecht wird oder ihr Kopfschmerzen bekommt, und einer angenehmen. Doch auch hier gilt: Riesengroß sind die Unterschiede zur normalen PS4 nicht; bei *Dri-veclub VR* etwa waren sie minimal.

Für wen ist PS4 Pro zu empfehlen?

Wenn ihr noch keine aktuelle Konsole besitzt, ist die PS4 Pro eine sehr gute Wahl: Sie hat das insgesamt beste Spieleangebot und ist relativ zukunftssicher. Besitzt ihr allerdings bereits eine PS4, rechtfertigen die aktuell nur kleinen Bildvorteile den Neukauf aus unserer Sicht nicht. Allerdings könnten Besitzer eines sehr großen UHD-TVs schon jetzt bei 4K-Spielen einen deutlichen Qualitätssprung sehen.

Für Film-Fans, die ihren UHD-Fernseher mit 4K-Blu-rays bespielen wollen, ist die PS4 Pro ungeeignet – hier empfiehlt sich als „günstiger Player plus Spielkonsole“ die Xbox One S – sie gibt aber wiederum Spiele nicht in 4K aus. Wer schon eine Xbox One hat, wird vermutlich sowieso erst mal die Xbox One Scorpio im nächsten Jahr abwarten.

Und der PS3-Besitzer, der so langsam keine neuen Spiele mehr bekommt, und für den bereits 1080p ein mystisches Wunder zu sein scheint? Für den lohnt sich der Upgrade massiv – nur wer sparen muss, sollte noch zur PS4 Slim greifen.

Eines sollte man angesichts unserer zurückhaltenden Begeisterung jedoch nicht vergessen: Angesichts des Preises von 399 Euro ist die Leistung der PS4 Pro sehr lobenswert. Um mit einem PC dieselbe echte Spieleleistung zu erhalten, müsstet ihr mindestens das Doppelte ausgeben.



4K darstellen. Das einzige von uns selbst ausprobierte ist die *Skyrim Special Edition* für PS4. Der Grund: Modernere Spiele brauchen für ihre Effekte viel Grafikpower, da reicht die 2,3fache Grafikleistung für die 4fache Zahl von Bildpunkten schlicht nicht aus.

Stattdessen werden die meisten Spiele, die einen 4K-Modus anbieten, nicht in den vollen 2160p berechnet, sondern zum Beispiel in 1600p oder 1800p. Das Ergebnis wird dann hochskaliert, entweder per „Upscaling“ oder per „Checkerboarding“. Ersteres beschreibt eine „normale“ Umrechnung, wie es auch jedes Full-HD-Fernsehgerät macht, wenn es ein 720p-Signal darstellt. Letzteres kommt vom englischen Wort für Schachbrett: Vereinfacht gesagt werden dabei die 8.294.400 Bildpunkte fürs 4K-Displays von der PS4 Pro aus nur 4.147.200 Punkten aufgebaut. Da das hardwareseitig geschieht, ist das resultierende Bild auf den ersten Blick kaum von echtem 4K zu unterscheiden, zumal ein Spiel ja meist in Bewegung ist.

Wir müssen allerdings nach unseren Tests sagen, dass sich die Unterschiede zu den 1080p-Versionen derselben Spiele aktuell noch in Grenzen halten, etwa bei *Call of Duty Infinite Warfare* oder *Rise of the Tomb Raider*: Um die Unterschiede wirklich zu sehen, muss man schon ziemlich nah an den Fernseher herangehen und danach suchen. Allerdings kann es sein, dass ein Spiel im 4K-Modus auf einem 4K-Fernseher „ruhiger“ oder „weniger weich“ aussieht, als wenn es vom TV von 1080p auf 2160p hochskaliert wird.

Mögliche Verbesserung 2: Flüssigere Bildraten

Auf heutigen Videospiel-Konsolen sind meist 30 fps Standard – und selbst die werden oft nicht erreicht, wenn ein Spiel aufwändigere Szenen darstellt. Auf der PS4 Pro sollten die meisten Spiele jedoch, sofern sie es unterstützen, in 1080p entweder absolut flüssige 30 fps oder bis zu 60 fps darstellen. Da 60 Frames aber oft nicht konstant erzielt werden können, spricht etwa Square Enix bei *Rise of the Tomb Raider Anniversary Edition* nur von „Höherer Bildrate“. Auch das Ende November 2016 erschienene *Final Fantasy 15* soll auf PS4 Pro konstant höhere Bildraten bei 1080p-Auflösung bieten.

Gerade bei Multiplayer-Spielen kann eine konstante beziehungsweise höhere Bildrate das Spielerlebnis verbessern, viele Zeitgenossen sehen aber auch in Solospielen deutliche Unterschiede. Wir glaubten, sowohl bei *Battlefield One* als auch *Rise of the Tomb Raider* und *Deus Ex Mankind Divided* ein leicht flüssigeres Bild zu sehen. Wichtig: Die höheren Bildraten gibt es in der Regel nicht zusammen mit besseren Effekten oder 4K-Auflösung.

Mögliche Verbesserung 3: Schöner Grafik und HDR

Die höhere Leistung der PS4 kann von den Entwicklern in bessere Grafik verwandelt werden, etwa durch größere Weitsicht, zusätzliche Grafikeffekte oder

ALEXEY PAJITNOV

FASZINATION

TETRIS

Auch nach drei Jahrzehnten hat das beste Puzzlespiel aller Zeiten nichts von seiner Faszination verloren. Wir sprechen mit seinem Schöpfer Alexey Pajitnow.



Was lange währt, wird endlich gut – oft ist das nur ein plattes Sprichwort, doch im Fall von

Alexey Pajitnov und seinem wichtigsten Werk entspricht es der Wahrheit. Bereits Anfang der 80er Jahre hatte der Russe in den Räumen der sowjetischen Akademie der Wissenschaften in Moskau *Tetris* ersonnen. Veröffentlicht wurde es am 6. Juni 1984. Bis die unter Zeitdruck zum Füllen von Lücken zu drehenden, von oben herabpurzelnden Bausteine

jedoch die verdiente Aufmerksamkeit bekamen, dauerte es – aufgrund des Kalten Kriegs – volle fünf Jahre.

Tetris ist ein echter Klassiker und das bestverkaufte Puzzlespiel aller Zeiten. Egal für welche Plattform eine neue Version erscheint: Sie wird sich verkaufen. Der Kulttitel muss sich keineswegs hinter Mario, Sonic und Pac-Man verstecken – und das, obwohl es keinen ikonischen Hauptcharakter vorweisen kann, sondern im Grunde lediglich aus dem Stapeln ein paar langweiliger Blöcke besteht. Nicht schlecht, oder?

Über die Jahre hinweg hat Pajitnovs Meisterwerk nichts an Attraktivität eingebüßt, sondern ist zu einer Ikone geworden. Ob T-Shirt-Logos, stylische Schreibtischlampen oder in Sachen Komfort doch eher fragwürdige Kissen, *Tetris* ist längst ins popkulturelle Bewusstsein eingezogen. Nachdem Nintendo im Bundle mit ihrem Game Boy starke 35 Millionen und mehr als 15 Jahre später für den DS immerhin noch bemerkenswerte 2 Millionen Module verkauft hatte, wurde der Puzzler bis heute gigantische 425 Millionen Mal für Mobilplattformen heruntergeladen.

Tetris ist ein generationsübergreifendes Phänomen. Es ist auf so vielen Plattformen wie kein anderes Spiel erschienen – wir sprechen von mehr als 60 – und hält damit auch den

Guinness-Weltrekord. Eine genaue Zahl zu nennen, ist allerdings riskant, denn sie kann morgen schon wieder veraltet sein. In Kürze soll etwa auch die *Tetris* Micro Card erscheinen, die in der Größe einer Kreditkarte ein kleines Steuerkreuz, zwei Buttons und ein kleines OLED-Display vereint. Spätestens dann gibt es für keinen Fan mehr einen Grund, seiner Sucht nicht immer und überall nachzukommen...

Bei all dem Erfolg, den *Tetris* in den letzten drei Jahrzehnten feiern konnte, ist es um so erstaunlicher, dass sein Macher Alexey Pajitnov gar nicht genau sagen kann, warum sein Werk so eingeschlagen hat. „Ich weiß es nicht“, lacht er. „Die Leute lieben es einfach. Ein Grund ist aber wohl auch, dass es schon so lange auf dem Markt ist und eigentlich jeder schon mal die Gelegenheit hatte, es auszuprobieren.“

Alexey war 29, als er anfang, *Tetris* zu entwickeln. Er war festangestellter Mitarbeiter und hatte Zugriff auf einen Elektronika 60, ein populärer Terminalcomputer in der UdSSR. ▶

» Das Ur-*Tetris* entstand auf dem russischen Terminal-Computer Elektronika 60.



FASZINATION TETRIS



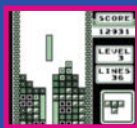


DIE FÜNF BESTEN TETRIS-VERSIONEN

Die besten und innovativsten Varianten des Puzzlespiels.

TETRIS

■ Nintendos Version von *Tetris* erschien zuerst für den NES und verkaufte sich 8 Millionen Mal. Weitmas bekannter dürfte aber die Game-Boy-Fassung sein. Das Spiel war perfekt für den monochromen Bildschirm des Handhelds geeignet, da es hier ausschließlich auf die Formen ankam. Der US- und EU-Launchtitel begeisterte die Massen. *Tetris* auf dem Game Boy unterstützte das Link-Kabel, sodass zwei Spieler gegeneinander antreten konnten.



TENGEN TETRIS

■ Neben Nintendo hatte auch Tengen Interesse an den Rechten für *Tetris*. Das Lizenzduell ging verloren, doch hielt sie das nicht davon ab, ihre eigene Version auf den Markt zu bringen – wenn auch nur für kurze Zeit. Obwohl die Ähnlichkeit zur Nintendo-Fassung enorm ist, halten viele Spieler die von Tengen für das beste der ersten *Tetris*-Spiele. Grund hierfür ist vor allem der Koop-Modus, in dem zwei Steine gleichzeitig herabfallen.



TETRIS DS

■ Nachdem *Tetris* schon auf dem Game Boy ein Mega-Erfolg war, stand für den Nintendo DS eine neue Version an. Dank Online-Möglichkeiten gab es einen Multiplayer-Part für bis zu zehn Spieler. Einen neuen Anstrich erhielt der Puzzler durch Missionen sowie Hintergrundgrafiken. Außerdem konnten man nun ein gerade nicht passendes Tetromino in einem Vorratspeicher bunkern.



TETRIS & DR MARIO

■ Auf den ersten Blick war es nur ein simples Bundle bestehend aus zwei Spielen auf einem gemeinsamen SNES-Modul. Es gab allerdings einen neuen Multiplayer-Modus, der beide Titel miteinander kombinierte: Im Mixed Match starteten zwei Freunde zusammen mit einer Partie *Tetris* im Typ B, dann gab es etwas *Dr Mario*, und am Ende ging es zurück zu Typ-B-*Tetris*, wo sich um den höchsten Punktestand duelliert wurde.



SUPER TETRIS

■ Der DOS-Titel *Super Tetris* brachte zwei tolle Abwandlungen. Zum einen war die Zahl der Tetrominos begrenzt. Um weitere Spielsteine zu erhalten, mussten zwingend Reihen aufgelöst werden. Zum anderen standen euch mit Bomben, Blitzen, Blasen und mehr diverse Power-ups zur Verfügung. Die Neuerungen erweiterten *Super Tetris* in der Spieldiefe, ohne das eigentliche Prinzip zu stark zu verändern.



» Ich schrieb das Spiel nur aus Spaß. Es entstand auf einem Gerät ohne Farben, Sounds und Grafiken.«

ALEXEY PAJITNOV

Bildschirm mit einer Auflösung von 25 x 80 Zeichen.

Wie Alexey verrät, hatte er sich im Computer Center vorher schon an anderen Spielen versucht: „*Tetris* war nicht mein erstes Spiel. Nachdem es aber rauskam, machte ich quasi nichts anderes mehr, als weitere Spiele zu designen.“ Allerdings habe sich *Tetris* von Anfang an anders angefühlt. „Ich hatte schon mit dem Spielen angefangen, bevor ich alle Funktionen eingebaut hatte, und ich konnte einfach nicht aufhören. Ich kapierte, dass es ein sucht-erregendes Spiel war. Glücklicherweise machte es mich vor allem, wenn ich anderen Leuten dabei zusah, wie sie nicht damit aufhören konnten.“

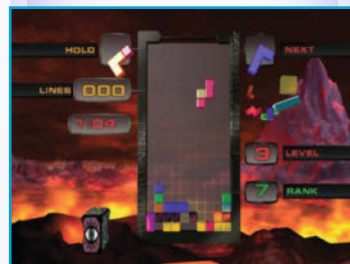
Das simple Spielprinzip von *Tetris* macht wirklich schnell süchtig – es gibt sogar einen nachgewiesenen Tetris-Effekt (auch als Tetris-Syndrom bekannt). Hiervon spricht man, wenn man sich so lange mit einer Aktivität beschäftigt, dass sie das Gehirn auch in ruhigen Momenten, etwa während des Schlafs, beeinflusst. Betroffene Personen träumen im Fall von *Tetris* von herunterfallenden Tetrominos oder stellen sich vor, wie sie Gegenstände aus der realen Welt wie im Spiel stapeln könnten. Ein Phänomen, das bevorzugt in Verbindung mit Puzzlespielen auftritt.

Tetris kann aber noch zu viel seltsamerem Verhalten führen. Ein frisch verheiratetes Paar aus Blackburn wurde

während seiner Hochzeitsreise nach Ägypten festgenommen, weil sie sich weigerten, im Flieger ihre Mobiltelefone auszuschalten. Sie wollten lieber *Tetris* spielen – und bezahlten

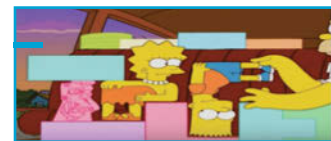
► Inspirieren ließ sich der Entwickler von einem Brettspiel namens *Pentominoes*, das er als Kind schon mochte. In diesem musste man zwölf Steine so kombinieren, dass sie ohne Überlappung in ein acht mal acht Felder großes Spielfeld passten. Die Steine bestanden aus genau vier Quadraten, womit man (inklusive zwei gespiegelter Varianten) genau sieben Tetrominos hatte. Die Idee war, das ursprünglich physische Spiel in eine digitale Variante zu verwandeln, indem die Steine von oben herunterfielen. Schaffte man es, eine durchgängige horizontale Reihe aufzubauen, verschwand diese und es gab Punkte aufs Konto des Spielers.

Alexey machte keinesfalls eine Umsetzung in offiziellem Auftrag: „Ich schrieb das Spiel nur aus Spaß, also für mich selbst. Es entstand auf einem Gerät ohne Farben, Sounds und Grafiken, es gab nur einen alphanumerischen



» [PS2] *Tetris Worlds* erschien auf GameCube, GBA, PC, PS2 und Xbox.

TETRIS & POPKULTUR



■ In der Episode „Die starken Arme von Marge“ in Staffel 14 der *Simpsons* packt Homer das Auto wie in *Tetris* und macht dabei auch nicht vor Frau und Kindern Halt.

■ Das *Tetris*-Theme ist im Film *Snatch* zu hören. Zusätzlich gibt es von der Melodie diverse Remixe, etwa von Aphex Twin und Doctor Spin.



■ Die letzte Kunstinstallation basierend auf *Tetris* war Fire Tetris. Sie wurde auf dem Burning-Man-Festival 2015 gezeigt.



■ Der Roman *Gegen den Tag* von Thomas Pynchon enthält Anspielungen auf *Tetris*, etwa den Nachnamen des Charakters Igor: Padzhitnoff.



■ Überall auf der Welt findet ihr diverse Merchandise-Artikel mit oder bestehend aus Tetrominos.



» Seine Popularität hat *Tetris* vor allem dem Game Boy zu verdanken.



ihre Leidenschaft mit vier Monaten im Gefängnis. Andere Spieler steigern sich ebenfalls in den Puzzler hinein. So trainierte der Amerikaner Harry Hong vier Jahre lang intensiv, bis er 2009 endlich die Maximalpunktzahl von 999.999 in der NES-Version erreichte.

Darüber hinaus kann Pajitnovs Werk echte Erfolge vorweisen. Der russische Kosmonaut Aleksandr A. Serebrov nahm *Tetris* 1993 mit auf die Raumstation MIR, womit es zum ersten Videospiel im Weltraum wurde. Das Blockchen-Sortieren soll sich sogar dazu eignen, um von einer anderen Sucht loszukommen. Das behaupten zumindest Wissenschaftler der Plymouth University: Nur drei Minuten täglich mit *Tetris* sollen demnach das Verlangen nach einer Zigarette unterdrücken. Zusätzlich soll es auch krankhaften Essensgelüsten sowie klassischen Drogensüchten entgegenwirken.

Alexey nimmt solche Behauptungen ernst und fügt hinzu: „Es heißt, dass das Spiel jungen Leuten dabei hilft, sich besser zu konzentrieren. In Oxford wurden Studien durchgeführt, wie sich *Tetris* positiv auf das posttraumatische Belastungssyndrom auswirkt. Das finde ich natürlich sehr gut, es ist ein sehr schöner Nebeneffekt.“

Doch was macht *Tetris* überhaupt so unwiderstehlich? Alexey ist fest davon überzeugt, dass die Einfachheit seines Spiels der Grund ist. „Vor zehn, 15 oder 20 Jahren war die Sache eigentlich klar. Damals hatten viele Menschen noch Angst vor Computern. Sie waren ihnen zu kompliziert. Es war wie eine Barriere, die Leute davon abhielt, sich mehrere Stunden lang mit Computern zu beschäftigen. *Tetris* war etwas Neues. Es gab eine Art soziale Komponente und das Interface sah ungewöhnlich, aber simpel aus. Diese Elemente zerstörten die Barriere.“

Tetris wurde vermutlich genau zur richtigen Zeit veröffentlicht. 1985 portierte Alexey seinen Puzzler auf den PC. Daraufhin verbreitete es sich

zunächst in Osteuropa, wo die Liste der verfügbaren Spiele offiziell auf Produkte aus der Sowjetunion begrenzt war. Im Januar 1988 tauchte *Tetris* auf der Consumer Electronics Show in Las Vegas auf. Dort fiel es Hank Rogers ins Auge, der bei der Promotion noch eine wichtige Rolle spielen sollte. Als der Kommunismus ein Jahr später zusammenzustürzen begann, war dann auch der staatliche Exporteur für Computer-Hardware und -Software, Elektronorgtechnia, in der Lage, den gesamten Weltmarkt zu beliefern.

1989 schnappte sich Nintendo *Tetris* als Launchtitel für den Game Boy – in der Folge spielte es dem japanischen Unternehmen ein Vermögen ein. Den unglaublichen Erfolg auf dem Handheld erklärt Alexey wie folgt: „*Tetris* hat eine spielerische Tiefe – es ist nicht so flach wie *Tic Tac Toe*. Es konnte auf jedes Gerät portiert werden, ein kleiner Bildschirm und ein simpler Prozessor reichten schon aus. Es war perfekt für den mobilen Einsatz geeignet.“

Versionen für Heimcomputer heizten das Phänomen zusätzlich an. „*Tetris* gab es für den C64 und viele andere

Geräte“, rekapituliert Alexey stolz. Bei der Verteilung der Spielertypen fiel allerdings ein Umstand schnell auf: Das Interesse an *Tetris* war bei Frauen besonders hoch. „Ich kann es nicht aus psychologischer Sicht erklären, aber es ist ein Faktum: Die Frauen fühlten sich zu *Tetris* hingezogen.“

Tetris ist auch für seine Musik berühmt. Bekannt wurde sie vor allem durch die Game-Boy-Version, erstmals benutzt wurde sie (in abgewandelter



Form) jedoch schon vorher in den Apple-IIGS- und Mac-Fassungen von Spectrum Holobyte. Das Stück war so beliebt, dass es in einer Europop-Version von Doctor Spin Platz 6 der britischen Musikcharts erreichte. Hinter letzterem Projekt steckten übrigens der bekannte (und auch oft als Kitsch-Meister verschmähte) Komponist

Andrew Lloyd Webber sowie der Plattenproduzent Nigel Wright. Dieses Beispiel zeigt sehr gut, dass Alexeys Spiel schon zu einer Art Kulturgut geworden war.

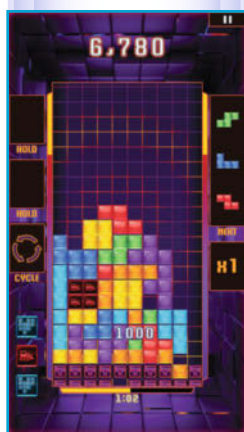
Dass mehr hinter *Tetris* steckt als Zerstreuung, verneint Alexey: „Hinter *Tetris* verbirgt sich keine Aussage. Eine Frage nach dem tieferen Sinn macht mich verrückt – ich habe keine Botschaft. Ich war einfach nur sehr glücklich, dass ich Menschen eine

schöne Zeit bescheren konnte und sie Spaß hatten. Das ist der Grund, warum ich nicht so gern über die sozialen Auswirkungen des Spiels und ähnliche Dinge spekuliere.“

Allerdings hat Alexey maßgeblich dazu beigetragen, dass sein Baby auch heute noch angesagt ist. Während andere Entwickler zu neuen Projekten weitergezogen wären, rückte er sein Spiel immer wieder ins Rampenlicht – und das (oder vielleicht auch gerade deshalb), obwohl er bis 1996 keinen Cent damit verdient hatte. Erst dann gründete er gemeinsam mit Hank Rogers The Tetris Company, die fortan dafür sorgte, dass der Puzzler jedes Jahr aufs Neue erfolgreich ist. *Tetris* ist in über 185 Ländern bekannt und wurde alleine auf Facebook mehr als 23 Milliarden Mal gespielt. Selbst ein Film ist immer wieder mal im Gespräch.

Die Liste der Auszeichnungen wird von Jahr zu Jahr länger. Neben *Pong*, *Pac-Man*, *Super Mario Bros.*, *Doom* und *World of Warcraft* darf sich *Tetris* seit 2015 auch als Mitglied der Hall of Fame der Videospiele im Strong-Museum in New York zählen. Als Grund wurde hierfür angegeben, dass *Tetris* mittlerweile ein Kulturgut sei, das selbst schon auf den Fassaden von Hochhäusern gespielt werden könne. Bei der Auszählung der Stimmen konnte es sich gegen *Space Invaders* und *Angry Birds* durchsetzen. Es geht eben doch nicht nur um kleine Pixelblöcke...

» Hank Rogers erkannte sofort das Potenzial und sicherte sich die Rechte für den Vertrieb auf Konsolen.



FASZINATION TETRIS



© Kasia Chmura-Begielkowska

BLOCK-PARTYS

2014 wurde *Tetris* auf der Fassade eines 29-stöckigen Hochhauses in Philadelphia gespielt. Es war die Verwirklichung eines lange gehegten Traums von Alexey. „Schon sehr früh wünschte ich mir, dass jeder auf der Straße *Tetris* auf einem riesigen Bildschirm spielen kann“, so Alexey. „Als es dann tatsächlich Leute auf einem Gebäude spielten, war das der beste Moment in meinem *Tetris*-Leben!“ Dieselbe Freude verspürte er auch, als *Tetris* 2015 auf dem Kultur- und Wissenschaftspalast in Warschau spielbar war. Als Spielfeld hielten hierbei die Fenster des Hauses her.

Aktuell sind Alexey und sein Business-Partner Hank Rogers damit beschäftigt, *Tetris* eSport-tauglich zu machen. „Das Spiel benötigt noch einige Anpassungen, doch wir arbeiten an einer sehr guten, kompetitiven Zwei-Spieler-Variante.“ Bis es so weit ist, greifen Spieler weiterhin auf die NES-Version von 1989 zurück. Die jährlichen Classic Tetris World Championships gingen im Oktober 2015 in die sechste Runde, erstmals gab es dort auch ein PS4-Turnier. Mehr als 47.000 Zuschauer verfolgten die Veranstaltung online, 500 Personen waren live vor Ort auf der Portland Retro Gaming Expo in Oregon.



DIE BESTEN STAR WARS- SPIELE

Es gibt viele von ihnen, und **Retro Gamer** verrät euch die besten davon – egal ob Shooter, Rennspiel oder RPG.

CD-REBELL

Star Wars: Rebel Assault 1993

10 Das Bemerkenswerteste am 1993 erschienenen *Rebel Assault* war die Kombination aus von CD eingelesenem Hintergrundgrafik-Film und den darüberkopierten Sprites – das war damals technisch beeindruckend und stellte zusammen mit Rendergrafik-Rätselspielen wie *7th Guest* mit die erste für Spieler sinnvolle Verwendung des neuen Datenmediums CD-ROM dar. Inhaltlich glänzte der spielerisch dürrtfe Rail-Shooter (Ihr konntet in alle Richtungen ausweichen, aber nicht verändern, wohin ihr flogt) mit seiner Schauplatz-Vielfalt. Die Story erzählt eine alternative Version der beiden ersten Star Wars-Filme, inklusive Todesstern und Eisplanet Hoth.



DIE BESTE SZENE ZUM SPIEL GEMACHT



Star Wars Episode I: Racer 1999

9 Ein gelungenes futuristisches Rennspiel, das in unserer Liste mit den besten *Star Wars*-Spielen keinesfalls fehlen darf. Das Spiel von LucasArts ist so gut, dass es sich nicht einmal vor N64-Größen wie *F-Zero GX* verstecken muss. Nicht verwechseln dürft ihr *Star Wars Episode I: Racer* mit dem ebenfalls starken *Star Wars: Racer Arcade*, das Sega im Jahr 2000 veröffentlichte.

Es gibt sicherlich noch ein paar andere Szenen in *Star Wars Episode I: Die dunkle Bedrohung*, die – im Gegensatz zum Kinofilm als Ganzem – gut waren. Aber die Podrace-Sequenz mit dem kleinen Anakin Skywalker zählt gewiss zu den Highlights. LucasArts tat alles dafür, dass die Stärken der Filmszene auf *Star Wars Episode I: Racer* übertragen wurden. Ihr könnt im Rennspiel eine Reihe von Podracern und Strecken freischalten, zudem existiert ein exzellenter Zwei-Spieler-Modus, wobei die PC-Fassung im lokalen Netzwerk bis zu acht Spieler unterstützt.

Grafisch war *Star Wars Episode I: Racer* herausragend, besonders auf PC und Dreamcast. Aber auch die N64-Fassung, die zusätzlich vom Erweiterungspaket samt besserer Texturen profitiert, ist ein ziemlicher Hingucker.



ALS DIE JEDI-RITTER COOL WURDEN

Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast 2002

8 *Jedi Knight II* war zwar nicht das erste *Star Wars*-Spiel, das die Jedi-Ritter zum Gegenstand machte. Aber es war das erste, in dem die aus den Filmen bekannte Macht der Jedis spielerisch voll zur Geltung kam. Im Vergleich mit *Jedi Knight: Dark Forces II*, in dem man bereits das Lichtschwert einsetzen konnte, baute *Jedi Outcast* die Jedi-Elemente massiv aus. So packend waren die Schwertkämpfe bis dato jedenfalls noch nie, besonders gegen die großen Storygegner. Held Kyle Katarn wählt zwischen drei Lichtschwert-Kampfstilen, die alle ihre besonderen Vor- und Nachteile sowie Kombo-Varianten bieten. Dadurch spielte sich das Actionspiel jeweils völlig anders.

Die Jedi-Machtkräfte stehen sowohl im Einzel- als auch im Mehrspieler-Modus zur Verfügung, der unter anderem Deathmatch, Team-Deathmatch und Capture the Flag umfasst. Online sind die Kräfte allerdings viel wichtiger, da die Spieler in Vertreter der dunklen und der hellen Seite der Macht aufgeteilt werden. Die dunklen Mächte verfügen vor allem über aggressive Machtfähigkeiten, während die der guten Seite auf Heilung und Schutz fokussiert sind. Es gibt aber auch neutrale Kräfte, die von beiden Seiten genutzt werden können. Spielbar ist *Jedi Outcast* aus der Ego-Perspektive und der Third-Person-Ansicht. Letztere ist für den Lichtschwertkampf besser geeignet, der im Verlauf des Spiels zunehmend den Einsatz von Schusswaffen verdrängt.

» Kyle hat Zugriff auf drei Lichtschwert-Kampfstile.«

DAS GRÖSSTE STAR-WARS-GEHEIMNIS

Star Wars: Rogue Squadron 1998

7 *Rogue Squadron* wurde maßgeblich vom deutschen Studio Factor 5 entwickelt. Seine Handlung ist zwischen den beiden ersten Star-Wars-Filmen angesiedelt: Als Luke Skywalker, Kommandeur der „Rogue Squadron“, nehmen wir es in unserem X-Wing mit dem bösen Imperium auf, und zwar 16 knifflige Missionen lang. Als eines der ersten N64-Spiele nutzte es das Expansion Pak, und konnte so die Auflösung von 320x240 auf 640x480 vervierfachen. Allerdings war die Sichtweite arg beschränkt.

Die Musik stammt übrigens von Chris Hülsbeck, und LucasArts behauptete, dass der Naboo Starfighter aus dem Film *Star Wars Episode 1 – Die dunkle Bedrohung* im Spiel freischaltbar wäre. Das war besonders spannend, da das Spiel gut ein halbes Jahr vor dem Kinostart in den Handel kam. Doch niemandem gelang es, das Vehikel freizuschalten! Einige Zeit nach dem Kinostart gab es dann die Auflösung in Form eines Cheat-Codes, mit dem man den Zugriff im Spiel ermöglichte. LucasArts hatte also nicht gelogen, aber zumindest irreführend kommuniziert.

MEHR TOLLE STAR-WARS-UNLOCKABLES

SKATE ALS DARTH MAUL

■ Den Gegenspieler aus *Die dunkle Bedrohung* gibt es in *Pro Skater 3* als Charakter. Er sieht cool auf dem Skateboard aus und nutzt zudem den Machtgriff für einen Special Move.

DIE KLASSISCHE AUTOMATEN-TRILOGIE

■ *Rebel Strike* war ein schwacher Abschluss der *Rogue Squadron*-Reihe, aber es verdient Lob für die Koop-Kampagne und die enthaltenen Automaten-Trilogie von Atari.

HAN SOLO DER SÖLDNER

■ Fans von *Mercenaries: Playground of Destruction* ist vielleicht nicht mal bewusst, dass der berühmte Schmuggler im Spiel enthalten ist. Es ist ein rein visueller Skin, aber trotzdem macht es Spaß, als Han Solo zu spielen.



BESSER ALS DOOM

Star Wars: Dark Forces 1995

6 Es gibt eigentlich nichts, was uns bei *Dark Forces* gefehlt hätte, bis auf ein Laserschwert. Und vielleicht mehr Fingerspitzengefühl bei der BPJS, denn die indizierte den Egoshooter. Die Story um den bis dato unbekannten Kyle Katarn ist spannend gemacht und fügt sich gut ins Star-Wars-Universum ein. Konkret sollt ihr die Pläne des Todessterns besorgen, die in den Filmen genutzt werden – dazu wird es ja Ende 2016 sogar einen eigenen Kinofilm geben. Außerdem sah das Spiel gut aus und führt mit den Dark Troopers eine neue Variante der imperialen Streitkräfte ein. Manche bezeichneten es damals als *Doom*-Klon, aber *Dark Forces* entwickelte das Genre weiter: hoch und runter schauen, kriechen und schwimmen – das alles bot der id-Shooter nicht.



SPRINGEN

■ Springen oder kriechen war in *Doom* nicht drin, in *Dark Forces* schon. Es kommt bereits früh im Spiel zum Einsatz, womit sich *Dark Forces* viel dreidimensionaler anfühlt als das id-Spiel.



CINEASTISCHE CUTSCENES

■ Anders als *Doom* erzählt *Dark Forces* eine Geschichte in Cutscenes. Durchweg toll animiert waren diese nicht, aber sie geben *Dark Forces* deutlich mehr Substanz, als sie die Dämonenhatz hat.



WAHRNEHMUNG

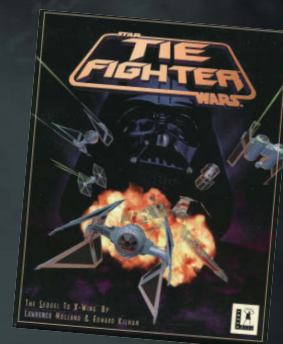
■ Heute kann man in jedem Shooter den Blick nach oben und unten richten. 1995 war diese Mechanik allerdings neu im Genre. In *Dark Forces* ist sie für Kyle äußerst hilfreich, da die Levels auch die Vertikale kräftig nutzen.

KYLE KATARN

■ Kyle Katarn verfügt über eine ausgearbeitete Hintergrundgeschichte, was auch die Bindung des Spielers zu ihm stärkt. Der Marine aus *Doom* wirkt im Vergleich mit Kyle austauschbar.

NÜTZLICHE ITEMS

■ Die Waffen in *Doom* sind großartig, *Dark Forces* hat aber nicht bloß Knarren im Angebot, sondern auch Items wie eine Lampe, die man an manchen Stellen braucht.



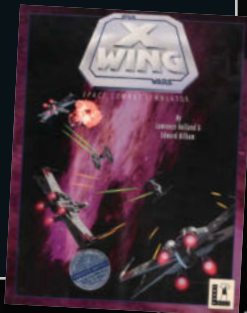
DIE BESTEN KAMPAGNEN DES WELTRAUMSPIELKLASSIKERS



EINMAL IM X-FLÜGLER

Star Wars: X-Wing 1993

5 Wenn ihr Anfang der 90er zum *Star Wars*-Fan wurdet, hatte diese komplexe Weltraumkampf-Simulation womöglich damit zu tun. Es war *Star Wars*, aber es trat nicht gegen Spiele wie *Wing Commander* an – Chris Roberts' Spiel übertrumpfte *X-Wing* zumindest grafisch und war viel actionreicher. *X-Wing* bot Rendergrafik mit TIE Fighters und anderen Objekten in echtem 3D. Das Missionsdesign hatte Schwächen, aber das störte wenig, wenn man dafür im legendären X-Flüglersitz sitzt. Man konnte nicht bloß fliegen und schießen, sondern auch die Energie des Schiffs etwa auf die Schilde umleiten.



4 Star Wars: TIE Fighter 1994

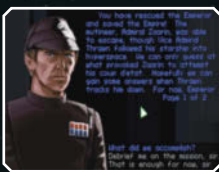
DAS NACHSPIEL VON HOTH

■ Die erste Kampagne fängt perfekt das Gefühl ein, auf Seiten der Imperialen im TIE-Fighter zu sitzen. Sie beginnt wie eine stinknormale Inspektionstour, aber schon bald befinden wir uns in einem packenden Kampf mit Mugari-Piraten und Rebellenpack, darunter die gefährlichen X-Wings. Der Vorgänger *X-Wing* war gut, aber auf die Seite des Imperiums zu wechseln legte noch mal eine Schippe drauf. Vor allem mit der schier Vielfalt, die die erste Kampagne in *TIE Fighter* bietet und uns damit auf konstant hohem Niveau unterhält.



VERRAT BEI OTTEGA

■ Die letzte Pflichtaufgabe in *TIE Fighter* ist ein wahres Prachtexemplar. Darin geht es um die Rettung des entführten Imperators Palpatine, die von Darth Vader persönlich überwacht wird. Der sagenhafte dunkle Jedi fliegt dann auch an eurer Seite los auf dem Weg durch die finale Reihe von Missionen. Natürlich müsst ihr euch einer Übermacht an Feinden stellen, um das Ziel zu erreichen. Aber zum Glück sitzt ihr hinter dem Steuerknüppel des mächtigen TIE-Jagdbombers, ohne den ihr ansonsten wohl chancenlos wärt.



NEUE BEDROHUNGEN

■ Zugegeben, die Kampagne *Neue Bedrohungen* stammt eigentlich aus dem hervorragenden Erweiterungspaket *Defender Of The Empire*, aber die Kampagne ist so gut, dass wir sie hier nennen müssen. Sie bildete den Abschluss des Erweiterungspakets, in dem ihr unter anderem einem beschädigten Kreuzer Geleitschutz gebt, einen Wissenschaftler rettet und gegen Piraten kämpft, die in den Besitz von TIE-Jagdbombern gelangt sind. In der Kampagne werden zudem die mächtigen Prototypen der Raketenboote eingeführt.



DER MYLOK IV KONFLIKT

■ Der Mylok IV Konflikt ist die vierte der sieben Kampagnen des Hauptspiels. Zu diesem Zeitpunkt seid ihr die meisten Schiffe bereits geflogen und tretet bereits mit einer hohen Routine gegen A-Wings, X-Wings und Y-Wings der Rebellen-Allianz an. Leichtfertig dürft ihr aber nicht werden. Denn all diese Gegner erfordern eine spezielle Taktik, um sie rechtzeitig auszuschalten. Die Missionen und deren Ziele sind eher simpel vom Aufbau, aber die tollen Dogfights mit den Rebellen können das kompensieren.



DIE BESTEN STAR WARS-SPIELE

DANK DIESER CHARAKTERE EIN KRACHER

3 Star Wars: Knights Of The Old Republic 2003



BASTILA SHAN

■ Bastila stößt zu euch, nachdem ihr sie vor den Schwarzen Vulkan gerettet habt. Sie ist ein tüchtiger Jedi, charakterlich impulsiv, eitel, aber auch selbstreflexiv.



CARTH ONASI

■ Carth flüchtet mit euch gemeinsam zu Spielbeginn. Er spricht nicht gerne über seine Vergangenheit und hinterfragt ständig unsere Entscheidungen. Im Prinzip ist er eine Pein.



CANDEROUS ORDO

■ Der abgebrühte Kriegsveteran ist dem Mandalorian-Kodex verschrieben und oft ein Grund für Zwist in der Gruppe. Aber er ist ehrenhaft und ein guter Kämpfer.



MISSION VAO

■ Mission Vao ist rotzfrech und impulsiv, ein Teenager eben. Sie sieht immer das Beste in den Menschen und kann manchmal nervtötend optimistisch sein.



ZAALBAR

■ Dieser Wookiee ist Mission Vaos treuer Begleiter und geht ohne sie nirgends hin. Er ist der Sohn von Wookiee Chieftain und wurde von seinem Klan verbannt.



JOLEE BINDO

■ Der alte Jedi hat eine schwierige Vergangenheit und hält sich seit 20 Jahren versteckt. Den Grund, und weshalb er ein „Grauer Jedi“ ist, erfahrt ihr später.

» Juhani zählt zu den nutzlosesten Charakteren im Spiel.«



JUHANI

■ Juhani's tragischer Hintergrund hat sie wankelmütig gemacht und zur dunklen Seite der Macht getrieben. Juhani ist wohl der nutzloseste Charakter im Spiel.



HK-47

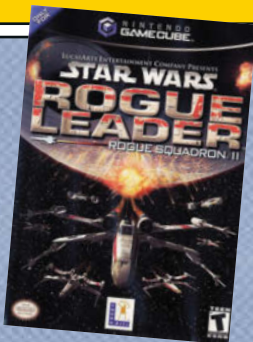
■ Der gefährliche Assasinen-Droide hat fast alles aus seiner Vergangenheit vergessen. Er ist höchst sarkastisch, aber wegen seiner Kampfkünste werdet ihr es billigend hinnehmen.



T3-M4

■ Der Wartungsdroide ist ein Hacker, was in einigen Situationen hilfreich ist. Im Kampf selbst ist er nicht allzu brauchbar, weshalb ihr ihn selten mitnehmen werdet.

WARUM ROGUE LEADER DAS BESTE STAR WARS AUF KONSOLE IST



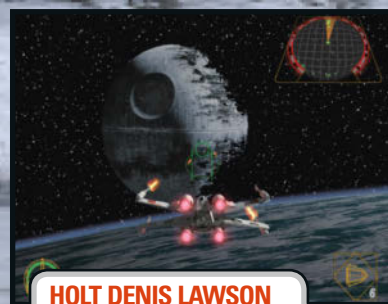
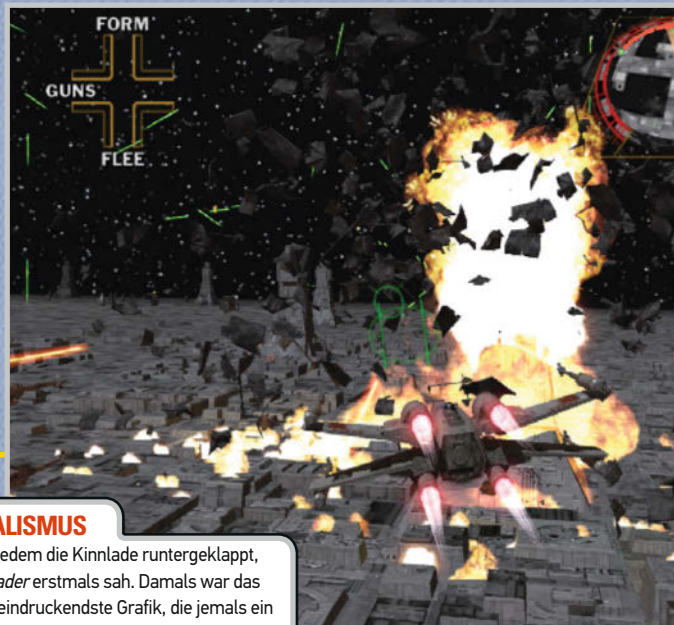
② Star Wars Rogue Leader: Rogue Squadron II 2001

KAMPF UM HOTH

■ Wir haben schon zuvor zig *Star Wars*-Spiele gespielt, in denen man in einem Snowspeeder gegen AT-ATs auf Hoth kämpft. *Rogue Leader* brachte die aus den Filmen bekannte Szene auf ein neues Level. AT-ATs zu harpunieren ist besser als in jedem vorherigen Spiel, während das Maß an Kontrolle über den Flügelmann dafür sorgt, dass wir uns wirklich in einem Kampf gegen das Imperium wähen.

HYPERREALISMUS

■ Es ist wohl jedem die Kinnlade runtergeklappt, der *Rogue Leader* erstmals sah. Damals war das einfach die beeindruckendste Grafik, die jemals ein *Star Wars*-Spiel zu bieten hatte, auch die Cutscenes waren filmreif. Selbst aus heutiger Sicht kann es sich dank seiner toll nachgebildeten Schiffe und Fahrzeuge, fantastischen Explosionen und schicken Lichteffekte noch sehen lassen.



HOLT DENIS LAWSON

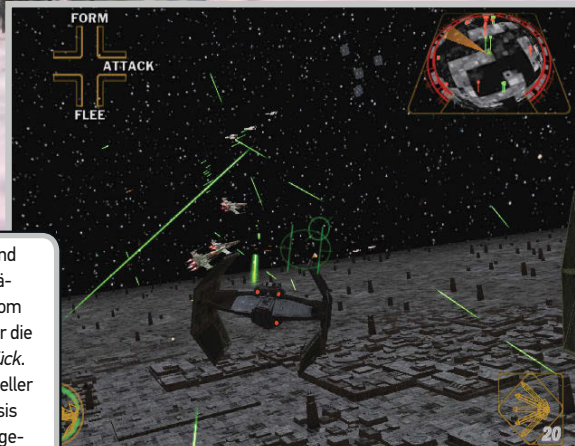
■ Fans der Romane zu *Rogue Squadron* werden wissen, welch wichtige Rolle Wedge Antilles in ihnen spielt. Gerade für sie ist es deshalb einfach nur klasse, dass Factor 5 und LucasArts den Schauspieler Denis Lawson engagierten, der die Rolle schon in den Filmen verkörperte hatte. Mit seinem würdevollen Auftritt verstärkte er die auch so schon brillante Atmosphäre des Spiels noch zusätzlich.

TOLLE SCHIFFE

■ Wie in *Rogue Squadron* fliegt ihr auch in *Rogue Leader* einige großartige Schiffe wie X-Wing, Y-Wing und A-Wing. Jedes davon steuert sich anders und kommt abwechselnd zum Einsatz. Die Missionen sind abwechslungsreich und gut ausbalanciert. Es gibt auch einige freischaltbare Fahrzeuge, darunter drei der coolsten in der Galaxie: die Slave-I, den TIE X1 und den Millennium Falken, den es schon in *Rogue Squadron* gab.

COOLE BONUSLEVELS

■ *Rogue Squadron* hatte drei freischaltbare Extralevels. Die sind aber nichts gegen die fünf in *Rogue Leader*, die einfach nur phänomenal gut sind. In einer der Missionen spielt ihr die Flucht vom Todesstern in *Krieg der Sterne* nach, in einer anderen erlebt ihr die Jagd durch das Asteroidenfeld aus *Das Imperium schlägt zurück*. In zwei weiteren Missionen spielen Darth Vader und sein spezieller TIE-X1-Jäger und der Vergeltungsschlag auf eine Rebellen-Basis eine Rolle. In der fünften Mission lautet euer Ziel, zehn Wellen gefährlicher imperialer Kampfschiffe zu überstehen.



DIE MACHT IST STARK DARIN

Star Wars 1983

1

Ginge es nicht um *Star Wars*, sondern um *Highlander*, hätte sich „Es kann nur eines geben“

als Motto angeboten. Denn Ataris erster *Star Wars*-Automat war seinerzeit schlichtweg ein brillantes Ding! Trotzdem es in unserer Liste der besten *Star Wars*-Spiele einige exzellente Titel gibt, existiert unter Berücksichtigung des Veröffentlichungszeitraums keins, das sich mit diesem in letzter Konsequenz messen kann oder auch nur ansatzweise dessen Bedeutung erreicht. Gewiss hatte der überragende Erfolg des Automaten, von dem weit mehr als 10.000 Exemplare hergestellt wurden, auch damit zu tun, dass er zur richtigen Zeit kam.

Parallel mit dem dritten Film *Die Rückkehr der Jedi-Ritter* in den Spielhallen zu landen war so unpassend nicht. An dessen ebenfalls überragender Qualität ändert das allerdings nichts. Das Missionsdesign mit dem dreiteiligen Angriff auf den Todesstern in Luke Skywalkers X-Wing war nur eins: exzellent.

Wie gut das Spiel mit seiner schönen Vektorgrafik war, erkannten sogar jene, die gar keine Fans der Marke waren. Denn auch sie hatten großen Spaß und wurden von den unzähligen Möglichkeiten, Bonuspunkte zu sammeln, zum Münzwurf angestachelt. *Star Wars*-Anhänger waren ohnehin rundum glücklich: Ein schnelles, forderndes Spiel, ein hochwertiger Automat mit grandiosem Controller, der besonders in der Sitzvariante mit seiner authentischen Cockpit-Nachgestaltung glänzt. Und nicht zuletzt natürlich die Sprachsamples aus den Filmen, mit denen uns Luke Skywalkers oder Obi-Wan Kenobis Worte ins Ohr gehaucht oder R2-D2s Piepser von hinten auf dem X-Wing signalisiert werden. Die tolle Musik aus der Trilogie müssen wir nicht extra erwähnen.

Der *Star Wars*-Automat von Atari machte einfach im ersten Versuch alles richtig, was Technik, Spielinhalt und Qualität der Umsetzung betrifft. Denn auch wenn später einige *Star Wars*-Spiele die Vernichtung des ersten Todessterns durch Luke aufgriffen, egal ob Automaten-Spiele von Sega, *Super Star Wars* oder *Rogue Leader*, keins davon hat es besser gemacht als der Atari-Automat!

» Das Spieldesign war exzellent, das Steuerhorn der ideale Controller.«

AUCH DIESE SPIELE SIND MEHR ALS EINEN BLICK WERT

Knapp an den Top 10 gescheitert, aber ebenfalls tolle *Star Wars*-Spiele.

SUPER STAR WARS 1983

■ Der SNES-Klassiker ist knüppelhart, großartig ist das Run-and-gun trotzdem – oder gerade deswegen. Auch hier könnt ihr den legendären Angriff auf den Todesstern mit dem X-Wing fliegen.



STAR WARS TRILOGY ARCADE 1998

■ Segas zweitem Versuch mit der *Star Wars*-Lizenz konnte man in den Spielhallen Ende der 90er kaum entgehen. Gut so, denn das Spiel war exzellent.



STAR WARS GALAXIES 2003

■ Die erhoffte Masse an Spielern erreicht das erste *Star Wars*-MMORPG unglücklicherweise nicht. Stark war das *Star Wars Galaxies* dennoch, Fans wollen es heute noch wiederbeleben.



STAR WARS: BATTLEFRONT II 2005

■ Als der Team-Shooter vor gut einer Dekade erschien, gab es keine bessere Alternative – und es macht immer noch Spaß, egal ob als Sith Lord oder Rebel.



LEGO STAR WARS II: DIE KLASSISCHE TRILOGIE 2006

■ Jeder weiß, dass die Lego-Abenteuer von TT Games unterhaltsam sind und die Lizenz gekonnt bedienen. Nur eins fehlt auch diesem *Star Wars*-Spiel: ein höherer Schwierigkeitsgrad.





→ウ

フデ

8-Bit-em-ups

»Alles Schwierige hat seinen Ursprung im Leichten –
und alles Große im Kleinen.« LAO TZU

DAS BEAT-EM-GENRE AUS DER SPIELHALLE AUF DIE 8-BIT-HOMECOMPUTER ZU BRINGEN WAR KEINE LEICHTE AUFGABE. DABEI HIELTEN SICH HERSTELLER AN EINEN EINFACHEN LEITSATZ: „BEHALTE DAS GRUNDPRINZIP BEI, FAHRE DIE OPTIK RUNTER, ABER LASS’ DICH NICHT DAVON EINSCHRÄNKEN.“ ÜBER DIE JAHRE HINWEG BEWIESEN ENTWICKLER, DASS DIE SCHWÄCHLICHE HARDWARE DURCHAUS EINE PASSENDE PLATTFORM FÜR KAMPFSPIELE WAR. ALLES NUR EINE FRAGE DES STILS ...



WEG DES KRIEGER

1979 erschien mit dem Spielautomaten *Warrior* des Herstellers Cinematronics das erste Kampfspiel. Aus der Vogelperspektive bekriegten sich zwei Ritter mit ihren Schwertern. Allerdings kam bei diesem Duell die unzuverlässige Vectorbeam-Technik des gleichnamigen Herstellers zum Einsatz. Deren Fehleranfälligkeit und dem Zweispieler-Zwang war es wohl geschuldet, dass *Warrior* nie große Bedeutung erlangte. Zu Unrecht, denn dieses Beat-em-up bildete die Grundlage für das gesamte Genre! Satt fünf Jahre verstaubte die Spielidee, bis sie auf schließlich ihre Auferstehung fand.

Die Beat-em-ups für die Heimcomputer der 80er Jahre waren einzigartig. Angesichts der sehr viel potenteren Hardware der Spielautomaten, von denen sie stammten, war die Umsetzung auf 8-Bit-Computer eine Herausforderung, die einen ganz neuen Stil ergab. 1984 bildete den Startschuss des gepflegten Tastenhämmerns.

Kaum zu glauben, dass in diesem Jahr gleich drei Kampfspiele unabhängig voneinander entwickelt wurden – ohne dass einer vom anderen wusste. *Kung-Fu Master* und *Karate Champ* basierten auf den gleichnamigen Spielautomaten. *Kung Fu* aus dem Hause Bug Byte hingegen entstand als Originaltitel für den Spectrum und seinen mageren 48-KB-Speicher.

Kung Fu stammt von den kroatischen Programmierern Dusko „Duke“ Dimitrijevic und Damir Muraja; sie berichten uns aus erster Hand, wie ihr revolutionärer Beitrag entstand. „Ich kannte damals keine Spiele zum Thema Martial Arts“, beginnt Dimitrijevic. „Allerdings liebte ich Filme mit Bruce Lee und dachte mir, dass ein passendes Computerspiel im Martial-Arts-Stil ein Riesenspaß wäre.“ Muraja teilte diese Vision, stieg aber erst ins Geschehen ein, als das Spielkonzept bereits feststand.

Kung Fu ist aus vielerlei Gründen ein Meilenstein, zuvorderst aber aufgrund seines Designs. Die übergroßen Charaktere

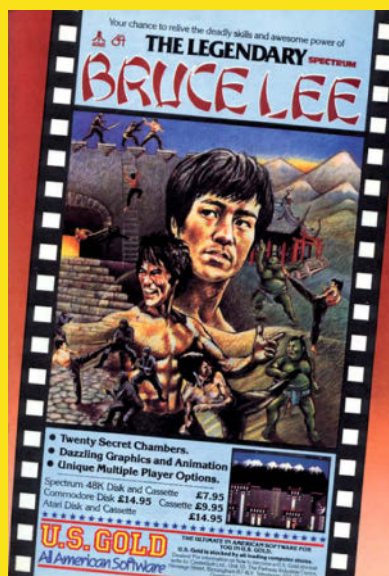
scheinen aus monochromer Vektorgrafik zu bestehen. Der bunt gehaltene Hintergrund verlieh der Szene zudem Tiefe und Kontrast, was gerade dem Spectrum gut zu Gesicht stand. Dimitrijevic erklärt jedoch: „Es schien nur, als wären es Vektoren. Doch es handelte sich um einfarbige Bitmap-Grafik, weil die nicht allzu viel Rechenzeit und Speicher

benötigte.“ Die beiden Entwickler kämpften ständig mit Ressourcen und Mitteln. Schließlich besaßen sie zwar ihre beiden Spectrum-Geräte, aber verfügten nicht einmal über Microdrive-Laufwerke.

Muraja ergänzt: „Ja, die Charaktere waren die größte Herausforderung. Wir wollten große Figuren, wie man sie noch



»Die surreale Prügelei *Ninja Hamster* versuchte 1987, ein wenig Frische ins Genre zu bringen.



ドモウ

» Das bahnbrechende *Bruce Lee* war mehr Action-Adventure als Beat-em-up.

ner. Jeder wollte zumindest eine Runde mit den explodierenden Fäusten absolvieren...

1985 erkannten auch große Spielefirmen, dass Beat-em-ups auf Heimcomputern keine Randerscheinung bleiben würden. Allerdings kam System 3 mit ihrer Entwicklung nicht voran. Deshalb holte der Hersteller Archer MacLean dazu, heute längst ein Entwickler-VIP. Archer verrät uns: „Im August '85 begann ich die Arbeit an einem neuen Karate-Spiel, dabei ging ich nach demselben Prinzip vor wie vorher bei *Dropzone*.“

MacLean arbeitete also zunächst Hintergründe und Animationen aus und verfeinerte sie immer weiter. Ebenso schrieb er einfache Werkzeuge, um Einzelbilder zu animieren und sie mit passenden Soundeffekten zu verknüpfen. „Ich erinnere mich daran, jede Menge Filme von Bruce Lee und Jackie Chan gesehen zu haben. Denn in den 70ern lebte ich in Hongkong und habe jeden Film des Großmeisters gesehen. Kein Wunder, dass ich damals großes Interesse am Genre hatte.“ Sein fertiges Produkt namens *International Karate* war vor allem auf dem C64 ein durchschlagender Erfolg, die Spectrum-Fassung enttäuschte dagegen die Spieler. *IK* ist zwar an Features reicher, aber das etwas früher erschienene *Way of the Exploding Fist* spielt sich noch runder.

„Ich erinnere mich gerne daran, wie ich immer *Exploding Fist* mit Freunden aus der Universitätszeit gespielt habe. Mehrmals saßen wir so lange dran, bis die Sonne aufging. So suchterzeugend war es“, schmunzelt MacLean. Damit zieht er ohne Neid den Hut vor Greg Barnett und dessen „extrem unterhaltsamen Spiel“.

Um den Anschluss nicht zu verlieren, setzte Hersteller Imagine (kurz zuvor von Ocean aufgekauft) den berühmten Automatentitel *Yie Ar Kung Fu* von Konami für Homecomputer um. Dabei handelte es sich

gleichzeitig um die erste Lizenzierung eines Prügelspiels. Der Spieler trat gegen eine Reihe von Gegnern an, die über spezifische Techniken verfügten. Die Comic-Optik und der actionreiche Spielablauf bewiesen, dass Automatenumsetzungen auch auf Heimcomputern funktionieren konnten.

Ein Jahr später erschienen bereits die hastig programmierten Nachfolger *Fist 2: The Legend Continues* und *Yie Ar Kung Fu 2*. Imagine setzte Letzteres aber nicht vom Automaten um, sondern vom MSX-Spiel. Doch das wenig überzeugende Produkt wurde ein Misserfolg und markierte das Ende der Marke.

Ebenfalls 1986 feierte *Way of the Tiger* von Gremlin Graphics seine Premiere, das klar von *Way of the Exploding Fist* inspiriert war. Jedoch schafften es die Macher, eine weit bessere Kopie zu verwirklichen, die auch *Fist 2* von Melbourne House überflügelte. Es war nicht nur dank großer, gut animierter Charaktere ein echter Hingucker. Auch das Drei-Wege-Scrolling und der Einsatz verschiedener Waffen sorgte für Aufsehen. Derartige Elemente konnte kein anderer Genrevertreter bieten.

Auch wenn der Heimcomputer-Markt zu dieser Zeit stagnierte, sollte sich das Lizenzgeschäft mit den Spielautomaten bald auszahlen. Denn zwischen den billigen Klonen mit simplen Kampfduellen erschienen 1987 zwei weitere Meilensteine. Oceans Entwickler-Chef Gary Bracey und Programmiererveteran Mike Lamb produzierten mit *Renegade* einen Straßenprügler für 8-Bit-Heimcomputer direkt aus der Spielhalle – und einen Verkaufsschlager.

„Wir erhielten die Lizenzen normalerweise dank unserer engen Beziehungen mit den Automatenherstellern“, berichtet Bracey. „Allerdings bildete *Renegade* eine Ausnahme, war doch die Vorlage weitgehend



» Damir Muraja zählt zu den Prügel-Urgesteinen.



» Die Musik in *Kung Fu* basiert auf einer Fünftonleiter, aber die Noten waren laut Dusko 'Duke' Dimitrijevic zufällig.



» Der dritte Teil von *Renegade* konnte 1989 mit seinem klischeehaften Helden nicht mehr punkten.

» In den 70ern lebte ich in Hongkong und habe jeden Bruce-Lee-Film gesehen. Kein Wunder, dass ich großes Interesse am Genre hatte. «

ARCHER MACLEAN ÜBER DEN URSPRUNG VON *INTERNATIONAL KARATE*

8-Bit-em-ups



» Die Automatenumsetzung von *Yie Ar Kung Fu* war auf 8-Bit-Systemen sehr beliebt.

► unbekannt.“ Dank der vorzüglichen Portierung von Ocean wurde *Renegade* schnell zum bekannten Hit. Programmierer Lamb dazu: „Ich war gerade mit der Arbeit an *Arkanoid* fertig, als *Renegade* auf die Liste kam. Unser Inhouse-Spielautomat kam von Ocean, er war sehr beliebt bei den Kollegen.“ Tatsächlich war es so beliebt, dass das Management das Gerät wegsperren musste, damit die Leute nicht dauernd spielten, anstatt zu arbeiten.

Selbst Spielhallenkennern war *Renegade* kein echter Begriff. Erst die Umsetzung für das heimische Wohnzimmer machte es berühmt. Die 8-Bit-Konvertie-



» *Chuck Norris Superkicks* erschien 1983 als erstes lizenziertes Kung-Fu-Spiel 1983, u.a. für Atari 2600 und Colecovision (Screenshot: C64).

rungen waren durchweg gelungen. Das dürfte daran liegen, dass *Renegade* nur eine begrenzte Spielfläche sowie kleine Sprites besitzt. Dank routinierter Programmierung und stilechter Optik kam echtes Spielhallen-Feeling zu Hause auf.

„Mit *Renegade* hatten wir etwas Spezielles erschaffen; wir wussten, dass es ein Hit wird“, fährt Bracey fort. „Alle Entwickler am Projekt haben viel Herzblut hineinsteckt, und das sieht man einfach.“ Kollege Lamb stimmt ihm zu: „Heimcomputer hatten einfach nicht die Power, aber *Renegade* konnte vor allem auf Spectrum und Schneider zeigen, was es kann.“ Damalige Automatenumsetzungen liefen notgedrungen langsamer als in der Spielhalle. Da aber *Renegade* technisch anspruchsloser war, stellte die Bildrate nie ein Problem dar.

Schwieriger gestaltete es sich, alle Animationen in den knappen Arbeitsspeicher zu packen. „Wir fanden einige Tricks. So teilten wir die Charaktere in Kopf, Torso und Beine auf. Ich glaube, dass alle Figuren dieselben Beine verwendeten. Das funktionierte gut – natürlich mit Ausnahme der Prostituierten und ihren Netzstrümpfen“, schmunzelt Lamb.

Das Stichwort Figuren führt uns zurück zu Archer MacLean. Denn sein Werk

International Karate bildete die Basis für eine noch nie gesehene Innovation bei Karateduellen – einem dritten Charakter. Kein Wunder, dass mit dem Kämpfertrio der Nachfolger *IK+* ein Riesenerfolg wurde. „Die Idee entstand aus einem Spieldesign-Problem heraus. Eigentlich wollte ich einbauen, dass in einem Dojo die Kämpfer in Reihe sitzen.“ Archer MacLean fährt fort: „Der nächste Spieler sollte für den Kampf aufstehen, während der vorige sich wieder hinsetzt, sofern er nicht in Stücken rausgetragen wurde.“

Doch dann hatte Archer die Eingebung, einfach drei Kämpfer ins Gefecht zu schicken. Mit dieser Idee im Kopf ging MacLean frisch ans Werk, hielt sie aber vorerst geheim. „Ich versuchte, es niemandem zu verraten. Denn die Idee erschien einfach zu genial!“ Zusammen mit dem liebevoll animierten Sonnenuntergang im Hintergrund und dem Ohrwurm-Sound von Rob Hubbard war der nächste Hit perfekt.

Ehe man sich umschauen konnte, waren Beat-em-up-Spiele zum festen Bestandteil der Homecomputer-Spiele geworden. Die Vielzahl der Angebote machte es aber auch zunehmend schwierig, Alleinstellungsmerkmale zu bieten. Umso mehr kam es auf frischen Ideennachschub an, der jedoch nicht immer geliefert wurde. So folg-

WICHTIGE VERTRETER



» *Renegade* zählt zu den Wendepunkten der Automatenprügeleien.



» *Kung Fu* definierte das Prügel-Genre.



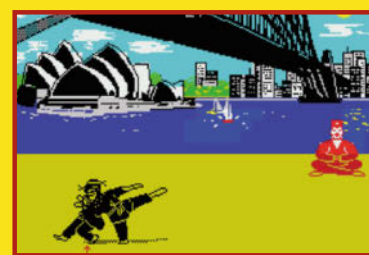
KUNG FU

Das Original von 1984 kann immer noch mit vielen Nachahmern mithalten. Zu seinen großen Errungenschaften zählen nicht nur das farbenfrohe Dojo im Hintergrund, sondern auch die übergroßen Spieler-Sprites. Diese verfügen über eine kleine Auswahl an Karate: hohe Kicks, Hiebe und Fußfeger. Ebenso neu war der taktische Einsatz von Verteidigung, Blocken und Rückzug. Erst der gut getimte Einsatz aller Manöver führt zum Erfolg – im Gegensatz zu einigen anderen Genrevertretern, wo simples Tastendrücken reicht. Trotz drahtiger und karger Optik immer noch ein Spielchen wert.



WAY OF THE EXPLODING FIST

Diese Prügelei ist die Messlatte, an der sich alle anderen 8-Bit-Prügeleien messen müssen. *Exploding Fist* ist selbst heute noch hervorragend spielbar und glänzt mit großen Charakteren, flüssigem Spielablauf und zugänglicher Mechanik. Viele der Kampfmanöver sind mehr oder weniger schwer auszuführen, was Profis einen echten Vorteil verschafft. Mit Knöpfchenhämern kommt ihr nicht weit. Vor allem die krachigen Soundeffekte bei den Attacken sorgen für Freude. Vergesst daher *Karate Champ* und zockt lieber dieses Spielchen mit den explodierenden Fäusten.



INTERNATIONAL KARATE

Die Geschichte von *International Karate* von System 3 war keine einfache. Die bereits begonnene Entwicklung wurde mit Stardesigner Archer MacLean neu gestartet, US-Distributor Epyx wurde später verklagt, weil die Kampfmanöver von Data East's *Karate Champ* gestohlen seien (Epyx gewann schließlich). Letztlich sind die Kampfduelle überaus überzeugend, auch wenn sie gegen *Exploding Fist* knapp den Kürzeren ziehen. Trotz aller Verbesserungen wie Sprachausgabe, Bonusrunden, zusätzlicher Angriffe und knackiger Musikeruntermalung spielt *IK+* knapp die zweite Geige – wobei wir wiederum *IK+* wegen des dritten Kämpfers vorne sehen.



» In Japan ist *Kung Fu Master* nach Jackie Chans Film *Spartan X* benannt.

te 1988 mit *Double Dragon* eine grandios misslungene Heimkonvertierung. Nichtsdestotrotz versuchte es Imagine noch einmal mit einer 8-Bit-exklusiven Fortsetzung ihres Erfolgsprüglers.

„Die Spieler verlangten immer etwas Neues und Besseres. Sofern sich Beat-em-ups nicht weiterentwickelten, waren sie in Gefahr, auszusterben“, analysiert Lamb. „Aber im Rückblick glaube ich nicht, dass wir aus der Spectrum-Version unseres Nachfolgers *Target Renegade* noch mehr herausholen hätten können. Ich glaube, dass wir mit beiden Titeln auf dem Spectrum das Maximum herausgekitzelt haben.“ Selbstbewusst findet Lamb, dass in der weiteren 8-Bit-Geschichte nichts an diese



» Das Beat-em-up hat viele Metamorphosen durchgemacht.

»Im Rückblick haben wir das Maximum aus der Spectrum-Version unseres Nachfolgers *Target Renegade* herausgeholt.«

MIKE LAMB

erfolgreichen Produktionen herankam – weder technisch noch spielerisch.

In der Tat markierte *Target Renegade* den letzten Höhepunkt des Genres auf 8-Bit, gerade wegen der urbanen Umgebung und dem gelungenen Zweispieler-Modus. Es besaß letztlich alle Elemente, die den Heimversionen von *Double Dragon* fehlten. Doch Ende der 80er Jahre machten sich langsam, aber sicher die 16-Bit-Maschinen breit, auf die sich die Entwickler fortan konzentrierten. Zumindest wurde den 8-Bit-Computern noch die Umsetzungen bekannter Marken wie *Street Fighter* und *Final Fight* zuteil.

Mit dem weiteren Aufstieg der Konsolen zündete dann auch das Beat-em-up-

Genre im Wohnzimmer wieder neu durch. Denn die Heimkonsolen boten nicht nur viel Power unter der Haube, sondern auch Eingabegeräte, die den Automaten stärker ähnelten. Insbesondere gehörte dazu mehr als nur ein Feuerknopf! So wurden SNES und Mega Drive zur Heimat zahlreicher Prügelspiel-Erfolge – doch das ist eine andere Geschichte.

Zurück zu den Heimcomputern: Sie sind heute kaum berühmt für ihre Prügelspiele. Wir denken aber, dass wir in diesem Report zeigen konnten, dass das nicht ganz fair ist, und dass die 8-Bit-Beat-em-ups unterschätzt werden. Einige Titel stachen aus der Masse deutlich heraus und brachten die Homecomputer an ihre Grenzen.

8-BIT-EM-UPS

トロウ

MIT UNLAUTEREN MITTELEN

Für Amerika lizenzierte Hersteller Epyx *International Karate* und veröffentlichte es dort als *World Karate Championship*. Allerdings sah Data East die Rechte seines Titels *Karate Champ* verletzt und verklagte Epyx kurzerhand. Das Urteil verbot den Verkauf des vermeintlichen Plagiats und führte zu einer Rückrufaktion. Epyx jedoch kämpfte weiter bis zur neunten Instanz, die dieses Urteil aufhob. Als Begründung wurde erklärt, dass Karate in der dargestellten Form nicht zum Imitieren geeignet ist und dass „ein 17-Jähriger zwischen diesen Werken keine Ähnlichkeiten sehen würde“. Dieses Urteil hatte weitreichende Auswirkungen auf die Rechtsgrundlage künftiger Martial-Arts-Spiele. 1994 wurde der Spieß fast umgedreht: Capcom verklagte Data East wegen Ähnlichkeiten zwischen *Street Fighter II* und *Fighter's History*. Aufgrund der Entscheidung der vormaligen Epyx-Klage gab das Gericht nun Data East Recht!



YIE AR KUNG FU

Diese gute Spielhallenumsetzung wirkt im Vergleich zur 8-Bit-Konkurrenz wie der unterlegene Außenseiter. Es scheint fast so, als ob andere Titel auf fortgeschrittenen Kampfsystemen basieren, während *Yie Ar* die Essenz der chinesischen B-Movies einfängt. Einige Elemente lassen dieses Spiel jedoch besser altern als andere. Dazu gehören die eigentümlichen Kung-Fu-Stile und variantenreichen Charaktere (von fliegenden Dickbäuchen bis zu aufreizenden Tänzerinnen) und der rasend schnelle Spielablauf. Die Comic-haften Wirbelgeräusche bei den Sprüngen fügen sich perfekt ein.



WAY OF THE TIGER

Ein Element von *Way of the Tiger* aus dem Hause Gremlin Graphics setzte neue Standards für damalige Kampfspiele: Der Held agierte mit verschiedenen Waffen. Zudem verleiht das dreistufige Scrolling dem Szenario eine räumliche Tiefe. Zwar wirken heutzutage die detaillierten Animationen etwas langsam und behäbig. Doch der Spielablauf fesselt dank des großen Spielfelds und der variantenreichen Kontrahenten: Ihr trefft auf einzelne Kämpfer, Feindgruppen und Bossgegner. Fast schien es damals, als seien drei einzelne Beat-em-ups zu einem harmonischen Ganzen verwoben worden.



RENEGADE

Hier kann man darüber streiten, welche Automatenversion besser ist (West oder Fernost). Beide bieten jedoch ein ungemütliches Szenario mit rivalisierenden Gangs. Oceans Heimcomputer-Konvertierungen sind auch heute noch gut spielbar. Und das aus gutem Grund: Erstmals gelang es *Renegade*, die Spielhalle wirklich in die eigenen vier Wände zu verfrachten. Jede 8-Bit-Umsetzung hält sich streng an die unbekannte Automatenvorlage. Die Spectrum-Fassung bildet neben der C64-Konvertierung vielleicht die beste Version. Ähnliches gilt für den noch besseren Nachfolger *Target Renegade*.

ALTE KUNG-FU-MEISTER

Spezieller Dank geht an folgende Personen für ihre Mithilfe an diesem Artikel:

Gary Bracey
Dusko Dimitrijevic
Bill Harbison
Mike Lamb
Archer MacLean
Damir Muraja
Lao Tzu

MASTER OF ORION

DER ERSTE TEIL WAR SIMPEL UND GENIAL, DER ZWEITE KOMPLEX, SPIELBAR UND FAST PERFEKT, DER DRITTE EINE HERBE ENTÄUSCHUNG MIT SPÄTER FANMOD-WIEDERGUTMACHUNG. NUN NAHT IM SOMMER 2016 ALS VIERTER TEIL EIN „REBOOT“. JÖRG LANGER NIMMT DIE BERÜHMTESTE WELTRAUM-STRATEGIESERIE UNTER DIE LUPE.



» [M002] Gelungene Diplomatie: Der Gnom-Botschafter wünscht eine Audienz mit Kaiser Langer.

Die Erforschung und Eroberung des Weltraums hat die Menschheit schon seit spätestens 8. September 1966 beflügelt – damals lief die TV-Serie *Star Trek* in den USA an, knapp drei Jahre vor der ersten Mondlandung. Im selben Monat startete die deutsche Produktion *Raumpatrouille Orion* für sieben Folgen ins All.

Textbasierte Weltall-Strategiespiele auf Mainframes und Uni-Computern dürfte es seit den 70ern gegeben haben, ihr Charme lebte (und lebt) in *Ashes of Empires* weiter, einem von Mike Costello und Harald Topf programmierten Werk, das vor allem als „Postspiel“ (Eingabe von Spielerzügen, Berechnung, Ausdruck der Ergebnisse) und später auch per E-Mail sowie online gespielt wurde. 1983 erschienen dann *Cosmic Balance 2* (SSI, Paul Murray) für Apple II und *Reach for the Stars* (SSG, Roger Keating und Ian Trout) für C64. Gerade Letzteres wurde zur Blaupause für spätere

» [M00] Schlicht, aber ausreichend: Auf der Sternkarte findet 50 Prozent der Spielzeit statt.



Weltall-4X-Spiele mit ihrem Mix aus Planetenausbau, Flottenbau und Eroberung.

1991 war zwar ohne jeden Zweifel *Sid Meier's Civilization* (siehe Artikel in diesem Heft) das wichtigste Rundenstrategiespiel, doch auch zwei wegweisende Weltall-4X-Titel erschienen in diesem Jahr: das relativ komplexe *VGA Planets* für PC und das simple, aber auch sehr einfach zu bedienende *Spaceward Ho!* für Macintosh. Das letztgenannte Spiel

dürfte Steve Garcia von der kleinen Spieleschmiede Simtex beflügelt haben...

1993: Master of Orion

Microprose veröffentlichte die Simtex-Rundenstrategie 1993 als Publisher, die deutschen Anzeigen dazu warben mit „Civilization im Weltraum“. Das war völlig falsch, denn an die Komplexität und Vielfalt von Sid Meiers Epos kam *Master of Orion* nicht einmal ansatzweise

» [MOO] In jedem Serienteil gibt es die Galactic-News mit Infos zum Spielverlauf.



heran. Wer es – wie der Autor dieser Zeilen – heute noch einmal spielt, ist überrascht von seiner Einfachheit, hinter der sich aber ein nach wie vor spannendes Spiel verbirgt.

Bis zu sechs Parteien treten an, die jeweils einer von zehn Rassen angehören: Menschen, Mrrshan, Silicoid, Sakkra, Psilon, Alkari, Klackon, Bulrathi, Meklar oder Darlok. Wie seitdem Pflicht für fast jeden Genrevertreter, starten wir mit einem Sternsystem, einem Kolonieschiff und zwei Scouts. Wir klären die nahen Systeme auf, entscheiden, wo wir unsere erste Kolonie gründen, und vergrößern mit zunehmender Technologie- und Produktionsmacht unser Sternreich.

Gebäude auf Planeten, Bodentruppen und Ähnliches gab es noch nicht, nur recht indirekt bestimmte man die Geschicke seiner Planeten: Über Schieberegler verteilte man die Wirtschaftskraft jeder Welt auf Schiffsproduktion, Verteidigung (Raketenbasen), Industrie, Umwelt und Forschung;

bauen ließen sich ausschließlich Raumschiffe. Die durfte man dann aber auch selbst designen. Kolonien konnten nur auf geeigneten Planeten errichtet werden, sprich: Für Inferno-Welten und Co. musste man erst einmal die richtige Technologie entwickeln. Die Forschung fand an mehreren Gebieten gleichzeitig statt; war die zugehörige Glühbirne mit Forschungspunkten aufgefüllt, konnte von nun an in jeder Runde (mit anfänglich einstelliger, später wachsender Prozentchance) der Durchbruch erfolgen. Teils musste man sich für eine von zwei Technologien entscheiden, die andere war dann verloren beziehungsweise tauchte in einer verbesserten Fassung später im Spiel wieder auf.

So weit, so schlicht, doch gerade diese mangelnde Komplexität trug ihren Teil dazu bei, dass wir uns bei *Master of Orion* wirklich wie ein Sternenkaiser fühlten – der würde doch auch nicht einzelne Gebäude in Auftrag geben, sondern sich nur ums große Ganze und das Wichtige

kümmern! Als da wären: Kämpfe (rundenweise) und Diplomatie – denn besser als irgendein Spiel vor ihm schaffte es MOO mit einigen Text-Strings und Variablen, die Computergegner glaubwürdig agieren zu lassen. Und damit kamen Emotionen ins Spiel, Hassgefühle gegen verräterische ProgrammROUTINEN. Kein Wunder, dass viele Strategen *Master of Orion* weiterempfehlen und ihm zu einem Achtungserfolg verhalfen.

1996: Master of Orion 2

Drei Jahre schraubte Steve Garcia, unterstützt von Ken Burd und einem deutlich größeren Team an Grafikern und Zuarbeitern, am Nachfolger, der 1996 erschien. Und wohl nie zuvor und seitdem auch nicht wieder baute ein zweiter Teil den ersten umfangreicher aus, behielt aber gleichzeitig dessen größte Stärke – die Spielbarkeit – bei. *Master of Orion 2 – Battle for Antares* bereichert die übliche Planeteneroberung um eine Hintergrundgeschichte von zwei „Vorläufer-Rassen“, der Orion- und der Antares-Fraktion. Diese tauchen auch beide im Spiel auf: Erstere als das Sternsystem Orion, das superreich ist, aber auch von einem supermächtigen „Guardian“-Schiff bewacht wird. Und Letztere als technologisch weit fortgeschrittene, ▶



» [MOO2] Die Galaxiekarte von MOO2 war übersichtlicher und konnte auch gemischt kontrollierte Sonnensysteme direkt verdeutlichen.



» [MOO3] Wer Excel-Tabellen und verschachtelte Menüs sexy findet, wird sich bei *Master of Orion 3* sofort wohlfühlen.

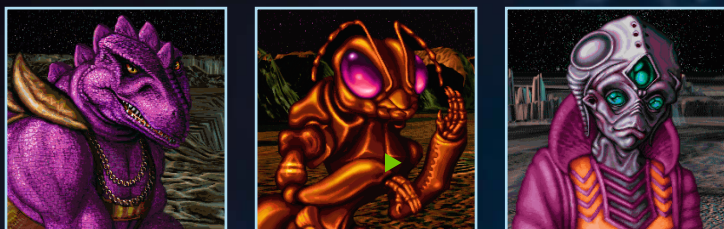
EVOLUTION DER RASSEN

Hier seht ihr drei der Rassen, die es in jedem der vier Teile gibt: die fortpflanzungsfreudigen Sakkra (linke Spalte), die produktionsstarken Klackons (mittlere Spalte) und die hyperintelligenten Psilons (rechte Spalte).

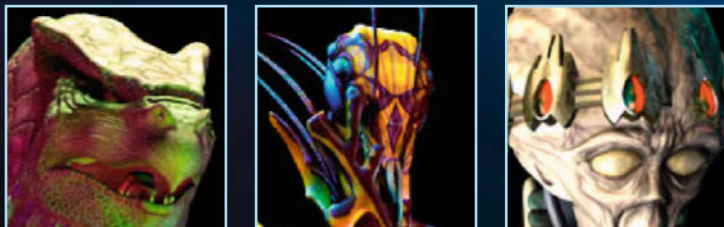
Master of Orion



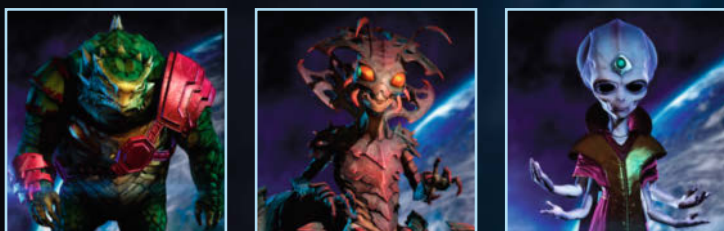
Master of Orion 2



Master of Orion 3



Master of Orion 2016



- ▶ aggressive KI-Partei, die irgendwann einen Vernichtungsfeldzug startet.

Die Liste der Erweiterungen und Verbesserungen im Vergleich zu *MOO 1* ist so lang, dass wir hier nur eine Auswahl der wichtigsten abdrucken: Es konnten nun acht Fraktionen aus 13 Rassen teilnehmen (neu: Elerians, Gnomes, Trilarians), wobei man sich auch eine eigene

Rasse schneiden durfte. Dazu wählte man unter mehreren Boni und Mali, sodass man sich beispielsweise besonders hohen Forschungs- und Industrie-Output durch eine nachteilige Regierungsform erkaufte.

Pro Stern gab es nun teils mehrere Planeten, für deren Besiedelung man als „Einheimischer“ nur eine kostengünstigere Colony Base statt eines ausgewachsenen Colony Ships benötigte. Das führte aber auch mal zu Mehrfachbelegungen ein und desselben Systems mit zwei oder mehr Rassen und damit einem fast schon automatischen Kriegsgrund. Dem Problem aus *Master of Orion*, dass man in manchen Galaxien jahrzehntelang in der Ausbreitung gebremst war, weil die eigene Antriebstechnik nicht bis zum nächsten besiedelbaren Sternsystem reichte, konnte man durch die neuen Außenposten begegnen, quasi Kolonien ohne Bevölkerung, die aber die Flottenreichweite erhöhten. Apropos Flotte: Das neue Element der von Zeit zu Zeit anheuerbaren Schiffsoffiziere und Kolonieführer fügte sich nahtlos ein (und wurde dann fast eins zu eins im Jahr darauf vom nächsten Simtex-Titel, *Master of Magic*, übernommen).

In nicht weniger als acht Forschungsfeldern strebte man nach neuen Technologien. Das Design der Raumschiffe war wesentlich umfangreicher als im Vorgänger, entsprechend komplexer waren die Rundenkämpfe, in denen es nun unter anderem Jägerstaffeln oder gigantische Strahlenkanonen als Waffenoptionen gab. Bei den Planeten gingen die Designer weg von der Makro-Ebene und erlaubten es, die Bevölkerung mittels Drag and Drop

den Aufgaben Bauern, Arbeiter und Forscher (sowie Kolonisten und Soldaten) zuzuteilen. Nicht nur Schiffe mussten jetzt gebaut werden, sondern auch einzelne Gebäude, die etwa die Produktion ankurbelten. Bodenangriffe waren zwar nicht rundenweise spielbar, erlaubten aber doch eine gewisse Einflussnahme (Bomben einsetzen oder nicht?). Ferner gab es Ereignisse, etwa Eingeborene auf neuen Planeten, die man dem eigenen Reich einverleiben konnte, und viele kleine und große Details mehr, etwa Agenten. Vor allem aber blieb die Diplomatie mit und gegen die Computergegner spannend (auch wenn die KI heftig cheatete, wie Garcia dem Autor dieses Reports einmal am Telefon beichtete). Doch erst das reibungslose Zusammenspielen all dieser Elemente machte *Master of Orion* zum Meisterwerk, zum Genreprimus in Sachen Weltall-Eroberung – für viele Spieler bis heute.

2003: Master of Orion 3

1997 ging Simtex pleite. Infogrames sicherte sich die Rechte an ihren Marken und suchte zur Jahrtausendwende nach einem Studio, das einen dritten Teil der Weltraumsaga erstellen könnte. Die Wahl fiel auf Quicksilver Software, die 1984 von drei Intellivision-Abgängern gegründet worden war. Von ihnen stammten unter anderem die Interplay-Strategiespiele *Castles* (1991), *Conquest of the New World* (1995) und *Star Trek Starfleet Command* (1999). Keine schlechte Wahl, sollte man meinen!

Als 2003 dann *Master of Orion 3* erschien, war es eine massive Enttäuschung. Mit den ersten





» Wargaming-Chief Victor Kislyi stellte uns 2015 *Master of Orion* vor.

Das Dumme dabei: Die KI, die voreingestellt Planeten, Forschung und so weiter steuerte, war weitgehend unfähig, sodass der Spieler entweder an ihr verzweifelte oder sie komplett abschaltete – dann aber mit mehr Mikromanagement als je zuvor konfrontiert war. Insbesondere die hässlichen RTS-Kämpfe zeigten die engen Grenzen der künstlichen Intelligenz auf. Noch schlechter war nur die Gegner-KI, die es tatsächlich nicht schaffte, Truppentransporter loszuschicken, um feindliche Planeten einzunehmen. So war *MOO3* mehr ein Kampf gegen die unübersichtlichen Menüs als ein Kampf gegen Gegner – wer einfach Hunderte Male auf „End Turn“ klickte, hatte irgendwann gewonnen. Dazu kamen Ärgernisse à la Rauswerfen beliebter Rassen wie den Bulrathi oder Mrrshans – unter den 16 Parteien waren nur noch sechs altbekannte.

Dennoch hält eine kleine, eingeschworene Gemeinde *Master of Orion 3* die Treue: Aufgrund mehrerer Fan-Patches und Grafik-Mods bezeichnet sie *MOO3* mittlerweile nicht nur als spielbar, sondern teils als die tiefgehendste 4X-Erfahrung überhaupt. Wir haben da unsere Zweifel, vor allem weil die KI bis heute nicht gut zu funktionieren scheint. Aber zahlreiche Bugs wurden gefixt, darunter die wehrlosen Computergegner, weshalb sich Interessierte auf der Website www.moo3.at umsehen sollten.

2016: Master of Orion – Conquer the Stars

Dass die Geschichte von *Master of Orion* nicht in den Nullerjahren endete, ist einem einzigen Mann zu verdanken. Er heißt Victor Kislyi, stammt aus Weißrussland und ist *Master of Orion*-Fan. Zufälligerweise ist er aber auch Mitgründer der *World of Tanks*-Macher Wargaming.net. Dieser Konzern verdient vermutlich pro Woche mit Online-

Panzerschlachten mehr Geld, als es das SimTex-Studio in seiner zehnjährigen Existenz vermochte. So kamen also finanzielle Potenz und eine Liebe für den Rundenstrategie-Opa zusammen – Wargaming sicherte sich die Rechte, fand mit dem argentinischen Studio NGD die passenden Entwickler, unterstützt von den hauseigenen Wargaming Labs, und veröffentlichte im Februar die erste Vorversion von *Master of Orion – Conquer the Stars*. Ende August 2016 ist es dann erschienen.

Und siehe da: Trotz des bislang auf das Free2play-Geschäftsmodell abonnierten Publishers ist es ein ganz normales Computerspiel geworden, ohne Mikrotransaktionen und ähnliche Auffälligkeiten. Wir konnten das Spiel schon umfangreich ausprobieren, trauen uns aber noch keine endgültige Bewertung zu. Was wir jedoch zum 2016er *Master of Orion* bereits sagen können: Es verzichtet auf „Feature-itis“, klaubt also nicht etwa alles zusammen, was in den letzten 20 Jahren im 4X-Genre an Ideen und Spielmechaniken erfunden wurde. Verschiedene Fortbewegungsarten wie bei *Sword of the Stars* etwa sind Fehlanzeige, ebenso Munitions- und Treibstoffverbrauch. Doch dahinter steckt Absicht: Der Entwickler will offensichtlich „back to the roots“ und eine ähnliche Spielbarkeit hinbekommen, wie sie die ersten beiden *MOO*-Teile auszeichnete.

Die elf Rassen sind mit einer Ausnahme dieselben wie im ersten Teil: Die „Terraner“ stehen als militaristische Alternative zu den gewohnt diplomatischen „Menschen“ zur Verfügung. Größte Neuerung ist die Unterteilung des Spielfelds in Zugfelder – einerseits entlang der Star Lanes, andererseits in den Sonnensystemen. Ihr seid also nicht mehr nur durch die Reichweite eurer

Antriebe beschränkt, sondern auch durch die Routen zwischen den Sternen. Und innerhalb der Systeme gibt es Raum zum Manövrieren sowie Zutrittspunkte zu den Star Lanes, die sich beispielsweise durch Sternfestungen sichern lassen. Das bringt eine stärkere taktische Komponente ins Spiel, die uns sehr gut gefällt. Auch sonst gibt es diverse Änderungen, so werden die Sternsysteme erst nach und nach aufgedeckt (Zahl der Planeten, dann Art der Planeten), und manche Star Lanes sind erst mit fortschrittlicher Technologie zu betreten.

Eine Sache werden alte Fans auf jeden Fall beklagen: Statt der Runden-Raumschlachten gibt es im neuen *MOO* nur simple RTS-Gefechte. Die Wichtigkeit guten Schiffsdesigns aber bleibt. Doch die Forschung wirkt teils belanglos, und trotz viel schönerer, großer Alien-Figuren kommt die Diplomatie nicht an das Gefühl aus *MOO2* heran. Dafür gibt's einen Multiplayer-Modus für bis zu sechs Spieler, und seit Anfang November 2016 sogar Mod-Support: Wer will, kann das Spiel also selbst verändern oder Fan-Mods herunterladen. Auch an der anfänglich etwas enttäuschenden KI wurde und wird weiter geschraubt. Insgesamt also ein würdiges Remake – Retro-Fans raten wir dennoch zu Teil 2.



» [MOO 2016] Die moderne Sternkarte ist ebenso schmuck wie funktional; zu sehen sind die neuen Star Lanes (Verbindungswege zwischen den Systemen).

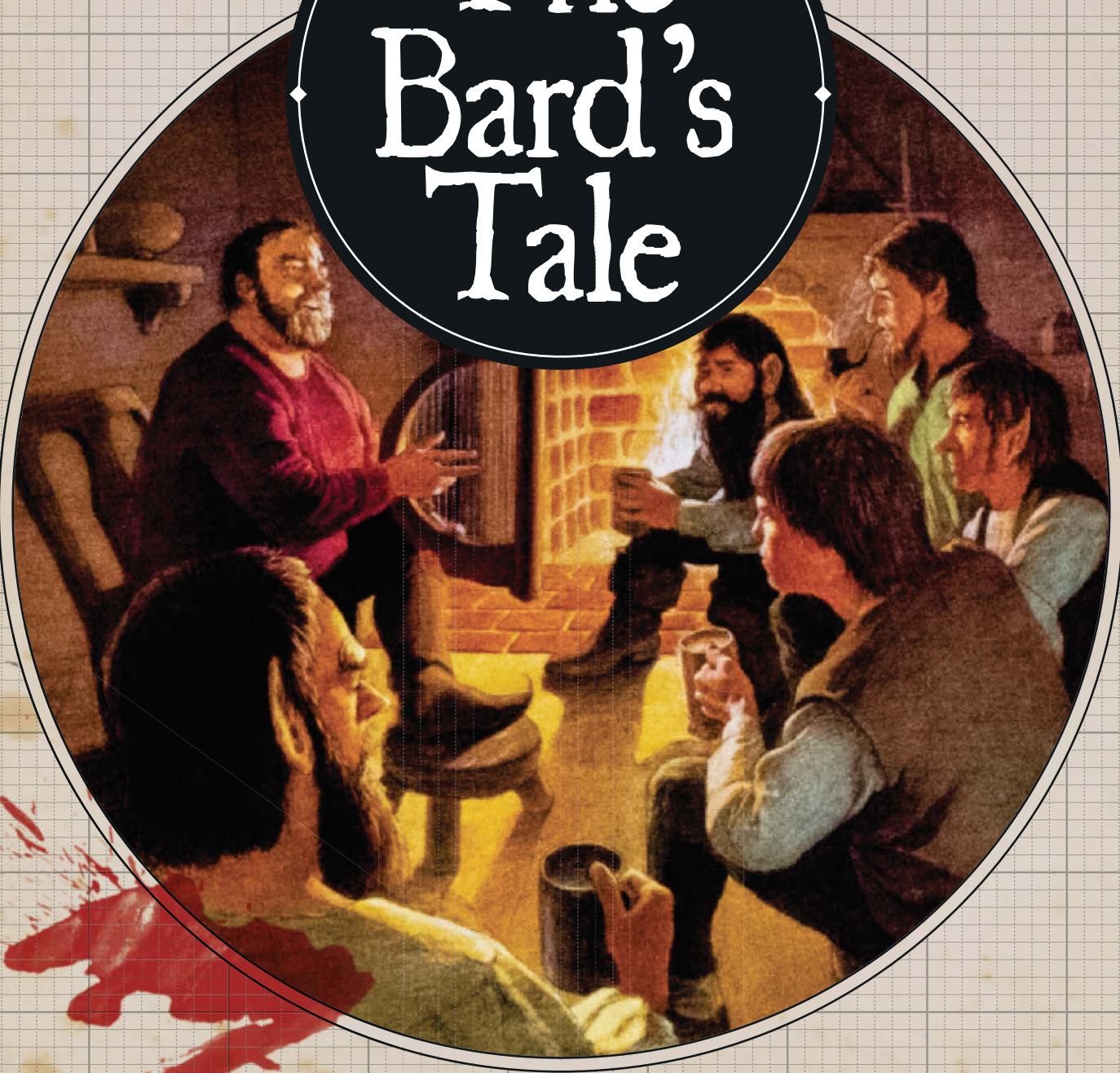
beiden Teilen hatte es außer dem Namen und einigen Rassen nichts mehr gemein, zudem war es nicht zu Ende programmiert, voller Fehler und ungeheuer umständlich zu bedienen. Der zugängliche Charme und die durch die Verzahnung eigentlich simpler Elemente entstehende Komplexität von *MOO2* war dahin, die Spieler verzweifelten dabei, sich durch obskure, verschachtelte Menüs mit dem Charme einer Tabellenkalkulation zu klicken.

Master of Orion 3 war generell ein riesengroßes Missverständnis: Die Fans erwarteten ein „*MOO2* in schöner“, und sie bekamen ein ganz anderes Spiel. Und zwar einen Weltall-Imperium-Simulator, der darauf setzte, dass man sich als Zivilisationsführer nur um die ganz großen Entscheidungen kümmert und alles andere Planetengouverneure, Forschungsleiter und Flottenkommandeure erledigen lässt. Dabei wurde aber im Hintergrund auch das ganz Kleine simuliert, und zwar detailreicher als je zuvor, etwa mit Regionen auf jedem Planeten, die sich beispielsweise auf Erzförderung spezialisieren ließen.



DIE GESCHICHTE VON

The Bard's Tale





Obwohl es eins der beliebtesten Rollenspiele war, war diese Barden-Geschichte fast in Vergessenheit geraten, bevor eine Kickstarter-Kampagne ein Remake ermöglichte (das noch auf sich warten lassen wird). Retro Gamer erklärt, wie die kultige RPG-Serie entstand und später ihr Comeback feierte.

Unzählige Male erlebte die Spieleindustrie die magische Wirkung eines einzigen Spiels. Erfolgsmarken wurden so in die Welt gesetzt und ganze Genres geboren. Oftmals haben sich Hersteller mit ihren Meisterwerken in der Ruhmeshalle der Branche verewigt. Auch *The Bard's Tale* zählt zu diesen Titeln. Ein Rollenspiel, das es einfach besser als frühere Werke machen wollte und zum Wendepunkt für Hersteller Interplay avancierte. Die Firma war zuvor ein kleiner Fisch, die eine Handvoll Programmierer für Umsetzungen anheuerte. Sie produzierte also keine eigenständigen Titel.

Das änderte sich in den den frühen 80er Jahren durch eine Kooperation mit Activision: Drei Textadventures sollten von Interplay entwickelt werden. Ein Glücksfall, denn so verschaffte sich Brian Fargos Studio schnelles Geld, um echte Eigenproduktionen zu forcieren. Zunächst begann die Entwicklung am Krimi-Abenteuer *Borrowed Time*, dem Science-Fiction-Titel *The Tracer Sanction* und dem Agenten-Drama *Mindshadow* für Activision. Alle drei Spiele basieren auf der Arbeit von Brian Fargo und seinem Erstlingswerk *Demon's Forge* von 1982. Damit war der Grundstein für Interplays erstes RPG gelegt – *Tales Of The Unknown: Volume I – The Bard's Tale*, wie es mit vollen Titel heißt.

Interplay ging nach dem Motto vor: „Besser gut geklaut, als schlecht selbst gemacht.“ Also schauten sich die Macher vieles von den Besten im Genre ab. Das Barden-Rollenspiel ließ sich massiv von der Spielmechanik von *Wizardry* inspirieren, allerdings mit mehr Pep. Denn das Vorbild war dank Drahtgitter-Dungeons und Textwüsten grafisch eine graue Maus, das nur beinhardt Fans in den Griff bekamen.

„In meiner Jugend verbrachte ich viel Zeit mit Dungeons & Dragons“, erzählt Interplay-Gründer Brian Fargo über seine Brettspiel-Zeit und die Inspiration zu *The Bard's Tale*. „An die Spielrunden habe ich die schönsten Erinnerungen. Auch *Wizardry* hatte großen Einfluss auf mich, denn es setzte Maßstäbe, wie tiefgründig und interessant Dungeons sein können. Sei es um Beute einzusacken oder Monster zu bekämpfen.“ Brian erklärt weiter, dass Interplay sich das Ziel gesetzt hatte, in Grafik und Sound alles bisher Dagewesene im Genre zu übertrumpfen.

An dieser Stelle kommt Michael Cranford ins Spiel, der damals ein guter Freund von Brian war. Er hatte eine beachtliche Technik-Demo programmiert, in der ein Charakter durch eine dreidimensionale Stadt lief. Genauso wie der Spieler später durch die Stadt Skara Brae im fertigen *The Bard's Tale*. Brian warb Michael kurzerhand als Freelancer an, unter der Bedingung, dass das Spiel mit dem Arbeitstitel *Shadow Snare* voll unter Brians Kontrolle stehen würde.



» [Atari ST] Auf Atari ST und Apple IIGS steht vor allem der Grafikstil heraus.

» [DOS] Teil 3 fokussiert sich auf dialog-lastige Story mit vielen Charakteren.

» [DOS] Die beiden Erstlinge sind für ihren Schwierigkeitsgrad berüchtigt.



BARD'S TALE GRUNDWISSEN

■ Alle drei Hauptteile, der Ableger *Dragon Wars* und der Kickstarter-Nachfolger setzen auf dasselbe Prinzip: Erkundung aus der Ego-Sicht und rundenbasierte Gruppenkämpfe. Die Dungeons sind nach ähnlichem Muster rechtwinklig aufgebaut, jedoch fordern knackige Puzzles alles ab – der verschachtelten Umgebung sei Dank.



» Brian Fargo ist ein erfahrener RPG-Veteran.



» „Mike Cranford wollte kein Angestellter sein“, erklärt Rebecca Heineman, eine der frühen Schlüsselpersonen bei Interplay. „Er wollte Auftragnehmer bleiben. Allerdings bekam er schnell technische Probleme, woraufhin ich ihm aushalf.“ Zu dieser Zeit schrieb Rebecca an *Borrowed Time* und war quasi die einzige Programmiererin im Hause Interplay. „Ich schrieb *Mindshadow*, *Borrowed Time* und *Tass Times In Tonetown*. Außerdem entwickelte ich die Grafik-Engine für *The Bard's Tale*.“ Viele ihrer Arbeiten standen im Hintergrund, denn sie kreierte vorrangig Grafik-Werkzeuge, Engines und Diskettentreiber. Und für derartige Werke wird man nicht berühmt.

„Unser erstes Ziel war einfach, dass die Welt lebendig wirken sollte“, führt Brian weiter aus. „Die kleine Animation in den Charakter-Porträts etwa war zwar simpel, hatte aber Charme, den die Leute liebten. Ebenso wollten wir Musik einsetzen, weshalb ein Barde absolut Sinn ergab.“ Die spiel-

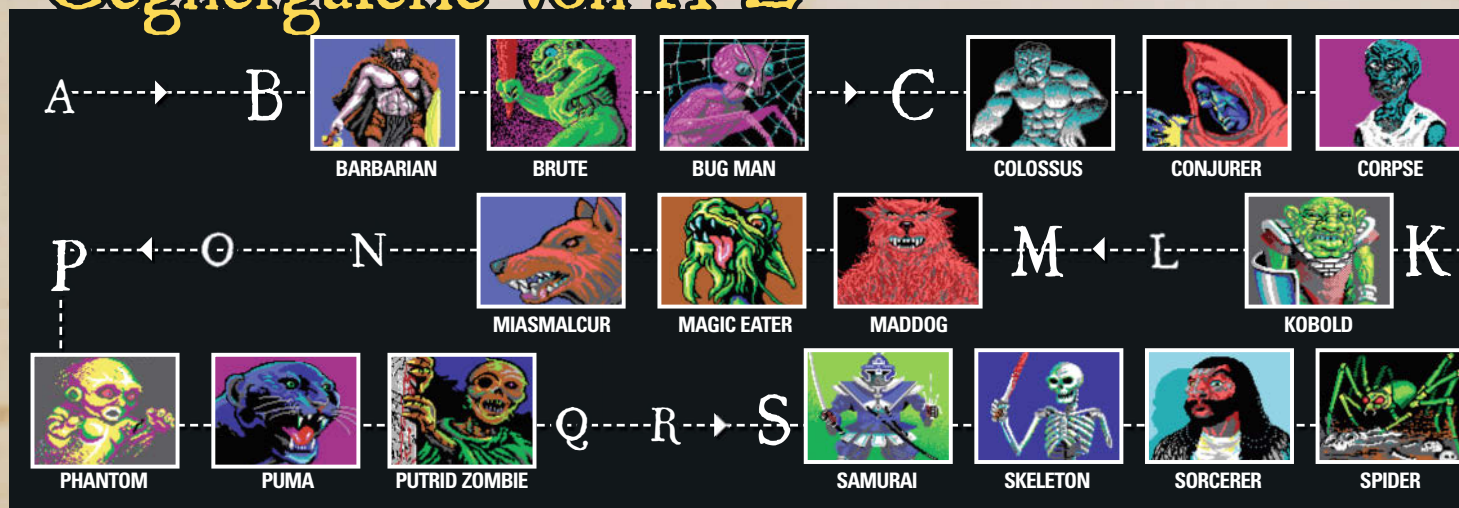
bare Heldenklasse des Bardens war zentral für das Geschehen und half nebenbei, aus *Shadow Snare* das Endprodukt *The Bard's Tale* zu machen.

Im Prinzip war der Barde ein Kämpfer, der ständig Lieder spielte, was quasi seine Zaubersprüche waren. Allerdings solche, die oft die ganze Gruppe heilten, mit einem Schutzzauber belegten oder sie mehr Schaden austeilten ließ. Sogar das Beleuchten dunkler Dungeons hatte der Barde im Repertoire.

The Bard's Tale erschien 1985 über den Publisher Electronic Arts für Apple II. Seiner Qualität angemessen wurde es ein riesiger Erfolg, und zwar sowohl bei den Kritikern als auch bei den Kunden. Rebecca Heineman kannte den Programmcode in- und auswendig, weshalb sie verschiedene Umsetzungen entwickelte. Das Spiel kam für eine Reihe Plattformen heraus – vom C64 über den PC bis zum Amiga, dem ZX Spectrum und sogar für die NES-Konsole.

» [Apple II] *The Bard's Tale* ist schwer. Sei es wegen zahlreicher Monster oder der verwirrenden Orientierung.

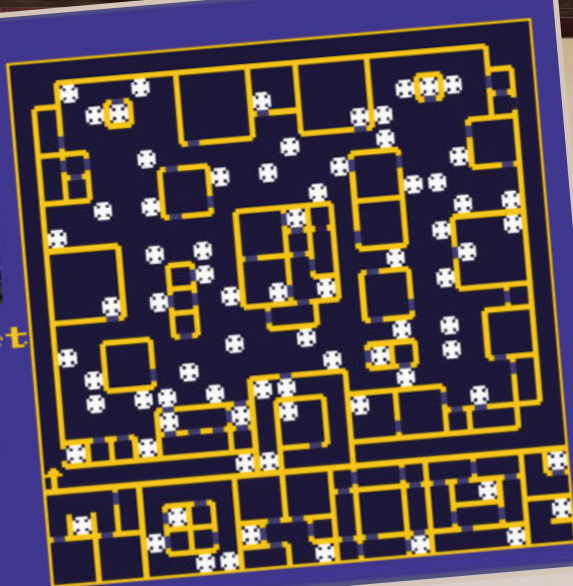
Gegnerergalerie von A-Z





Star Light Castle
Level: 5

clear
04
east
north



» [DOS] Mit EAs *The Bard's Tale Construction Set* bastelt ihr eigene Abenteuer.



» [Apple II] Erzbösewicht Tarjan aus dem ersten Teil tauchte in *Bard's Tale III* wieder auf.

► **T**he *Bard's Tale II: The Destiny Knight* erschien 1987, ein Jahr nach dem Original, für Apple II. Obwohl es abermals ein Verkaufserfolg wurde, erhielt das Spiel durchwachsene Kritiken.

Einige Tester begrüßten die Neuerungen, anderen dagegen missfiel der knackige Schwierigkeitsgrad, und viele äußerten beides. Um zu überleben, war der Import hochstufiger Helden aus dem Vorgänger fast zwingend notwendig.

Wieder arbeitete Rebecca an den Umsetzungen für Apple IIGS, Commodore 64, PC und Amiga, die sukzessive bis 1988 erschienen. „*The Bard's Tale II* wurde fast ohne Mithilfe von Interplay produziert“, erklärt Rebecca. „Nur Todd Camaster schuf die Grafiken, und Interplay übernahm die Qualitätskontrolle, mehr aber nicht. Das ist auch mit Sicherheit der Grund, weshalb das Spiel so bockschwer und unausgegoren ist. Nach Teil 2 hatte Interplay die Nase voll und wollte keinen weiteren Teil mehr produzieren.“

Brian Fargo handelte deshalb einen Vertrag aus, um die Zusammenarbeit mit Michael Cranford zu beenden. Er wollte an etwas Neuem mit seinem Freund Alan Pavlish arbeiten. Daraus entwickelte sich das Endzeit-Rollenspiel *Wasteland*. *The Bard's Tale* wäre begraben worden, hätte es nicht Rebecca gegeben. Schließlich fühlte sie sich dank ihres großen Einsatzes und ihren Umsetzungen der Serie tief verbunden. Kein Wunder, dass sie sich für eine dritte Episode stark machte: „Ich habe das Projekt nur mit karger Unterstützung übernommen. An *Wasteland* arbeiteten 15 Leute, an *Bard's Tale III* nur vier. Neben mir waren Todd Camasta und Mike Stackpole an Bord, der nur einige Wochen dabei war und die Story geschrieben hat. Dazu gesellte sich Kurt Heiden, der die Musik schrieb.“

»Electronic Arts hatte schlechte Erinnerungen an die Marke. Zwar hatten sie haufenweise Geld damit verdient, als Interplay als Entwickler fungierte. Doch ihr hauseigener Versuch erwies sich als teurer Fehlschlag.«

Rebecca Heineman

Endlich durfte sich Rebecca Heineman beweisen, die ja bislang nur im Hintergrund aktiv gewesen war. Endlich produzierte sie selbst eine starke Marke, und sie wollte die Fans nicht enttäuschen. „Als Erstes habe ich Michael Cranfords Programmcode gelöscht, weil er so schlecht war. Dann begann ich mit einem leeren Blatt Papier und schrieb die Engine komplett neu, damit sie problemlos auf 16-Bit-Prozessoren läuft“ – genau wie ihre früheren Umsetzungen für den 16-Bitter Apple IIGS. Dabei hatte die Programmiererin viel über die Entwicklung von Engines gelernt, und dieses Wissen wandte sie nun konsequent an. „Ich habe sogar eine kleine Programmiersprache entwickelt, mit der man RPGs schreiben konnte. Das funktionierte nach einfachem Muster. Wenn man beispielsweise auf diesem Feld ist, dann tritt dieser Event ein, ansonsten jener Event.“

Die Programmierumgebung verarbeitete sogar Zweigdiagramme für derartige Ereignisse. Das Endergebnis wurde in den passenden Programmcode umgesetzt, um möglichst wenig Ressourcen zu beanspruchen. Wie schon in den Vorgängern komprimierte Heineman auch die Textpassagen, um wertvollen Speicherplatz zu sparen. Vor allem beim dritten Teil konnte so viel Inhalt auf möglichst wenig Floppy-Disks untergebracht werden. „Teil 3 hatte verschiedene Welten und mehrere Außengebiete, die beliebig große Ausmaße haben konnten. Außerdem konstruierte ich dreidimensionale Labyrinth mit mehreren Ebenen. Dank der unbeschränkten Abmessungen war ich nur durch den Speicherplatz eingeschränkt, ansonsten besaß ich alle Freiheiten.“

Das rundum verbesserte *The Bard's Tale III: Thief of Fate* glänzte mit riesigem Umfang und erschien 1988 zunächst für Apple II und C64. Das Spiel hielt nicht nur die traditionsreiche

RPG-Serie weiter am Leben, sondern verkaufte sich auch besser als das Endzeit-Rollenspiel *Wasteland* aus demselben Haus. Selbiges hatte jedoch ein weit größeres Budget verschlungen. So ist es wenig verwunderlich, dass Interplay bald über einen vierten Teil der Bardenserie nachdachte. Bei den ersten Arbeiten optimierte und verkürzte Rebecca den Programmcode weiter, um noch mehr Features einzubauen.

Allerdings wurde aus Teil 4 dann doch nichts. Rebecca macht dafür Missmanagement verantwortlich: „Nach *Thief of Fate* begann die Arbeit an *The Bard's Tale IV* mit einem komplett neuen Szenario. Ich wollte neue Geschichten erzählen. Zu dieser Zeit jedoch wandelte sich Interplay vom Spielehersteller zum Publisher.“ So war das Geld aus *The Bard's Tale III* und *Wasteland* zwar ausreichend, um eigene



Sie sind hier

Die 10 interessantesten Orte in Skara Brae.



HARKYN'S CASTLE

■ Der vielleicht berühmteste Ort der Stadt wird von starken Steingolems bewacht. Drinnen ist es nicht besser, denn die drei Labyrinth-Ebenen verlangen mit ihren steinernen Gegnern nach hochstufenden Helden.



CITY GATES

■ Die Stadttore sind fest verschlossen. Aus Skara Brae gibt es im ersten Teil kein Entkommen, auch nicht durch die scheinbar offene Sinister Street. Erst in *Bard's Tale III* erkundet ihr die Umgebung der Stadt.



GARTH'S EQUIPMENT SHOPPE

■ Logischerweise benötigt ihr massiv Waffen und Rüstungen, um in den gefährlichen Straßen Skara Braes zu überleben. Natürlich tun es hier nur die feinsten Klingen von Garth, um die Feindeshorden zu besiegen.



THE TEMPLE DISTRICT

■ Es gibt genauso viele Tempel wie Tavernen in Skara Brae. Das Stadtzentrum ist dabei die heiligste Stätte für Gläubige. Gleich in vier Tempeln wird jedem verletzten Abenteurer geholfen.

ROSCOE'S ENERGY EMPORIUM

■ So mächtig auch Zauberer in diesem Spiel sind, ohne magische Energie sind sie wehrlos. Besucht Roscoe in seinem Laden, um Mana aufzuladen. Natürlich nur gegen horrenden Gebühren...



ADVENTURER'S GUILD

■ An diesem Startpunkt beginnt jedes Abenteuer. Hier dürft ihr je nach Einsatz auch eure Partymitglieder durchtauschen. Ebenso warten hier neue Charaktere auf ihren ersten Einsatz.



KYLEARAN'S AMBER TOWER

■ Der mächtige Erzmagier Kylearan ist ein Geheimniskrämer und versteckt sich hinter eisernen Toren. Doch wenn man seinen Turm voller Fallen und Bestien überlebt, wird man reich belohnt.



REVIEW BOARD

■ Dieser Treffpunkt gilt wohl als wichtigster Ort für Abenteurer. Doch nur mit genug Erfahrungspunkten belohnt euch das Review Board mit einem der lebensnotwendigen Stufenanstiege.



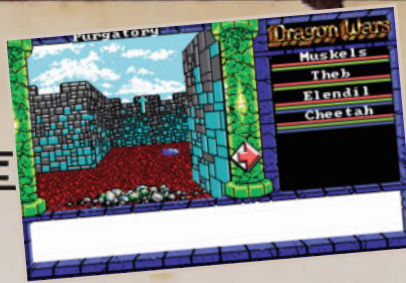
THE MAD GOD TEMPLE

■ Der verrückte Magier Tarjan ist bei seinen Jüngern als Mad God bekannt. Er errichtete einen Dungeon in den Katakomben seines Tempels. Zugang gibt es nur mit dem richtigen Passwort.

SCARLET BARD INN

■ In den zahlreichen Tavernen der Stadt kann sich die Gruppe für einen Umtrunk versammeln. The Scarlet Bard hat jedoch ganz eigene Probleme im Keller. Hier wartet auch der erste Dungeon.





» [DOS] Dragon Wars besitzt massig Ähnlichkeiten zur Barden-Reihe.

► Spiele zu finanzieren. Dennoch benötigte die Firma einen Vertrieb, der die Verpackungen produzierte und das Spiel in die Läden stellte. Dazu sprang Electronic Arts in die Bresche und übernahm diese Aufgaben, da sie sich von Interplay sichere Einnahmen versprach. Ergo wurden die Spiele von Interplay veröffentlicht und von EA vertrieben.

Bald kam der frühere Partner Activision wieder ins Spiel, der unter dem Namen Mediagenic bereits die frühen Text-Adventures von Interplay vertrieben hatte. In der Hoffnung auf eine lukrative Zusammenarbeit offerierte Activision ein ähnliches Angebot, verlangte jedoch ein Prozent weniger Umsatzbeteiligung als der aktuelle Partner EA. Der geschäftigstüchtige Brian Fargo konnte diese Offerte nicht ausschlagen. In der Folge veröffentlichte Interplay *Neuromancer* und *Battle Chess* unter eigener Flagge, während Mediagenic sich um den Vertrieb kümmerte.

» [ZX Spectrum] *The Bard's Tale* findet sich auf zahlreichen Computern.



»Cranford hielt die Disk sozusagen als Geisel. Brian war wirklich angefressen. Cranford dagegen stocksauer auf mich.«

Rebecca Heineman

„Doch das hat EA überhaupt nicht gepasst“, erklärt Rebecca. „Sie waren angefressen. Das Dilemma war, dass wir auf dem Papier mit *The Bard's Tale* und *Wasteland* nur eine Auftragsarbeit vollbrachten. Deshalb gehörten EA alle Rechte an unseren Spielen.“ Electronic Arts reagierte verschuppt und blockierte die Entwicklung von *The Bard's Tale IV* ebenso wie von *Wasteland 2*. Damit wollten sie einen Vertriebsvertrag zu ihren Gunsten erzwingen. Brian sagte

Seiten-sprünge

Die Barden-geschichte wird vielfach erzählt ...



AMIGA

■ Die Amiga-Version leidet wie die Portierungen für PC und Apple II an ständigen Ladepausen, die den Spielfluss stören. Dennoch bringen die Dungeon-Ausflüge viel Spaß, auch dank der hübschen 16-Bit-Optik.



SCHNEIDER CPC

■ Die schwache Hardware des CPC kann kaum mit seinen größeren Brüdern mithalten. Dennoch erwartet euch eine angemessene Spielerfahrung mit allen gewohnten Spielelementen.



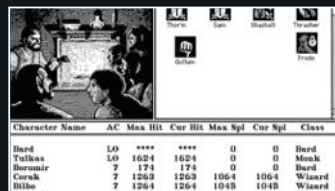
APPLE II

■ Obwohl das Spiel ursprünglich für Apple II erschien, ist dies sicher nicht die beste Version. Es besitzt die typische 8-Bit-Graffikulisse sowie ein Magiesystem per Texteingabe und war damit die Blaupause für die anderen Versionen.



APPLE IIGS

■ Der IIGS war damals die mächtigste Hardware aus dem Hause Apple. Kein Wunder, dass diese Umsetzung die vielleicht beste von *The Bard's Tale* ist. Grafik und Sound stechen auf dieser Plattform heraus. Vor allem die Animationen hauchen der Welt mehr Leben ein.



APPLE MACINTOSH

■ Die Monochrom-Version für Mac besitzt einen gewissen Charme, obwohl sie dank fehlender Farben nicht mit anderen Portierungen mithalten kann. Die Steuerung wurde komplett auf Maus und Cursor-Tasten umgestellt, was diese Umsetzung ebenso einzigartig macht.



ATARI ST

■ Dank hoher Grafik- und Soundqualität steht die Umsetzung für Atari ST auf selber Stufe wie die IIGS-Version. Es gibt hier sogar animierte Bewegungen bei jedem Schritt durch Skara Brae und den Dungeons. Immer noch ein echter Hingucker und Alleinstellungsmerkmal.



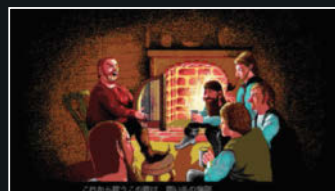
COMMODORE 64

■ Auf eine C64-Version konnte kein Hersteller verzichten, auch wenn das Gerät technisch den 16-Bit-Rechnern hinterher hinkte. Auf dem beliebten Brotkasten erwartet euch der identische Spielablauf des Apple-II-Originals mit sehr ähnlicher Grafik.



DOS

■ Die PC-Version gefällt zwar mit hübscher Pixel-Optik, kommt aber nicht ganz an die für Apple IIGS und Atari ST heran: Die Grafik ist minimal schlechter, was aber nur in der Stadt wirklich auffällt. Ansonsten bleibt es eine gelungene Portierung mit allen Features.



NEC-9801

■ Die Optik für den japanischen Homecomputer wurde an verschiedensten Stellen angepasst, doch das Spiel blieb dasselbe. Ein besonderes Augenmerk galt den neu gezeichneten Grafiken, denn die Maschine besaß nicht dieselbe Power wie Apple IIGS und Konsorten.



NES

■ Gleiches Prinzip, doch die NES-Portierung unterscheidet sich massiv vom Original. Skara Brae ist anders aufgebaut, auch die Optik sowie Menüs und Optionen wurden an die beschränkte Hardware angepasst. Zudem spielt es sich einfacher und linearer, auch dank Mini-Karte.



ZX SPECTRUM

■ Auf dem Spectrum erwartet euch die schwächste Version, was natürlich an der Hardware liegt. Dennoch ist die schludrige Grafik mit ihren wenigen Farben eine Enttäuschung. Spielerisch gibt es bei der schwächsten aller Fassungen keine Einschränkungen.

» [PC] Ein brandneues *Bard's Tale* befindet sich in der Entwicklung, das das altbekannte Prinzip mit moderner Grafik verbindet.



The
BARD'S TALE IV

ihnen zu Recht „Nein!“. Die Arbeiten an weiteren Umsetzungen von *The Bard's Tale III* wurden daraufhin eingestellt.“ Und alle Bemühungen am vierten Teil steckte Interplay nun in ein anderes Projekt. Genau jenes Spiel erschien 1989 unter dem Titel *Dragon Wars* für Apple II und weiteren Plattformen.

Trotz aller Differenzen war das noch nicht das Ende der Marke. EA wollte unabhängig von Interplay ein eigenes *Bard's Tale IV* entwickeln. Jedoch verzögerte sich die Entwicklung so lange,

bis die EA-Führung es letztlich einstellte. Auch Rebecca konnte sich nicht von ihrem Lieblingsprojekt lösen und versuchte Jahre später, zusammen mit Electronic Arts die Marke wiederzubeleben: „Wir schickten 1999 eine Demo an Electronic Arts. Doch sie hatten schlechte Erinnerungen an die Marke. Zwar hatten sie haufenweise Geld damit verdient, als Interplay als Entwickler fungierte. Doch ihr hauseigener Versuch erwies sich als teurer Fehlschlag.“

Rebecca wusste zudem nicht, dass der EA-Mitarbeiter, der ihre Demo prüfte, derselbe war, der auch das hauseigene *Bard's Tale IV* eingestampft hatte. Deshalb wurde daraus nichts. Letztlich veröffentlichte Electronic Arts 1991 das *Bard's Tale Construction Set* für PC und Amiga. Es stammte von Tim Cain, der den Programmcode des dritten Teils als Grundlage nutzte. Doch die Firma hatte einfach kein echtes Interesse mehr an der Marke. So wurde *The Bard's Tale* zu Grabe getragen, bis es (wieder von Brian Fargo) 2004 als Namensgeber für ein umstrittenes Action-RPG aufgewärmt wurde; mehr dazu im nebenstehenden Kasten.

Doch das Erbe besteht weiterhin: Denn dank Kickstarter wurden zuletzt einige nostalgische Retro-Titel und Genres wiederbelebt. Mit seiner neuen Firma InXile Entertainment und der Unterstützung der Fans hat Brian Fargo bereits *Wasteland 2* herausgebracht, eine gelungene Mischung aus Retro-Fan-Dienst und modernem RPG. Dieses Remake war laut Brian auch deshalb möglich, weil die Tantiemen aus der Mobilfassung des 2004er Abklatsches (auch wenn er es anders formulierte...) genügend Geld einbrachte. Und *Wasteland 2* wiederum ebnete den Weg zu einem neuen *The Bard's Tale*.

Brian Fargo freut sich: „Ich sehe, wie aktuelle Technik dem Realismus und der Grafik neue Dimen-

sionen verleiht. Ich denke auch, dass ein klassischer Dungeon-Crawler unglaublich gut aussehen könnte. Mit dieser Art von Spiel können wir alle Vorteile von neuen Engines und Physik-Tools nutzen. Denn unsere Art von Spielen ist nur für Solospieler konzipiert und der Kampf ist rundenbasiert. Da bleibt genug Rechenpower übrig, um Titel zu produzieren, die wie eine Grafik-Demo aussehen.“ Tatsächlich erhielt das Projekt anfangs viele Kommentare dahingehend, dass die ersten gezeigten Szenen nicht echt, sondern und vorberechnet seien.

Dank des Kickstarter-Erfolgs mit einer Bruttosumme von 1,5 Millionen Dollar geht *The Bard's Tale IV* endlich in Entwicklung – satte 30 Jahre nach dem ersten Teil. Nach dem Erfolg von *Legend of Grimrock*, seinerseits vom Klassiker *Dungeon Master* inspiriert, scheint der Erfolg fast schon garantiert.

Doch auch Rebecca Heineman arbeitet mit ihrem eigenen Studio Olde Sküül und weiteren Entwicklerveteranen an einem kommenden Kickstarter-Projekt. Abermals lebt sie ihre alte Passion für Dungeon-Crawler aus, denn *Dragons Of The Rip* gilt als spiritueller Nachfolger zu *Dragon Wars*, also des „eigentlichen“ *Bard's Tale IV*. Sie verspricht nicht nur die bewährte Spielmechanik, sondern auch Überraschungen bei Spielablauf und Story. Aktuell hat aber erst die Vorproduktion begonnen.

Wir dürfen gespannt sein, welches Projekt als Erstes erscheint, und welches das bessere sein wird. Aber eines ist klar: *The Bard's Tale* lebt. 



Der freche Barde

Eine ungewohnte Neuausrichtung.

Trotz des Streits zwischen Interplay und EA über die Zukunft der Serie konnte sich Brian Fargo sich offensichtlich die Namensrechte zurückholen. In seinem PS2-Titel (den es später auch für Mobilplattformen gab) *The Bard's Tale* von 2004 erwartet euch ein Action-Rollenspiel, das für jeden echten Fan eine herbe Enttäuschung ist.

Das Rollenspiel in Hack-n-slay-Manier läuft auf der Snowblind-Engine und damit mit derselben Technik wie *Baldur's Gate: Dark Alliance* und *Champions Of Norrath*. Deshalb hatte Interplay auch eine Klage der Snowblind Studios am Hals. Das Spiel versucht, eine Art Selbstpersiflage zu sein. Beispielsweise besitzen Wölfe immer Goldmünzen zum Erbeuten und die erste Quest beauftragt euch mit dem im Genre berühmten Töten von Ratten.

Entwickler InXile Entertainment wollte ein modernes Rollenspiel schaffen, das durchaus eine kleine Fangemeinde versammeln konnte. Wahre Bards-Tale-Kenner verschmähen jedoch diesen Action-Ableger, der sich zudem für PS2 nur schlecht verkaufte. Ganz anders die iOS- und Android-Umsetzung von 2012. Das aber könnte daran liegen, das man mit dieser zum sehr kleinen Preis auch noch gleich die Umsetzung der ersten drei Teile erhielt...

» *Bard's Tale 4*: Zaubersprüche spielen wieder eine Schlüsselrolle im neuen Teil.



KLASSIKER-CHECK

THEY \$TOLE A MILLION

Riffi am C64: Eine Einbruch-planungssimulation zieht erfolgreich alle (Vorstrafen-) Register. *They Stole a Million* stahl vor 29 Jahren die Herzen der Liebhaber origineller Strategiespiele. Vor dem Überfall managen wir das Panzerknacker-Personal, kaufen Informationen ein und planen den Bruch minutiös. Dessen Ablauf findet dann unter Mitwirkung unserer Boss-Spielfigur in Echtzeit statt und sorgt für höchste Anspannung: Schaffen wir es, den Fluchtwagen mit möglichst viel Beute zu erreichen, bevor die Polente anrückt?

Eigentlich war alles ganz toll geplant. Blaupausen wurden studiert, Beuteinformationen erworben, Hehler gebucht und erfahrene Tätigkeitsdelikt-Experten rekrutiert. Alles lief am Schnürchen bei der Ausführung des ausgeheckten Plans: Alarmanlagen abklemmen, Vitrinen knacken, Safes sprengen und bei alledem den Wachen aus dem Weg gehen. In letzter Sekunde schafft es unsere Bande zum Fluchtwagen und braust

davon, als sich das Tatütata der grünen Minna nähert. Am Ende sind alle glücklich – bis auf den Boss, den Organisator und Budget-Verantwortlichen. Der stellt nach Verteilung der Beute nämlich fest, dass die großzügigen Anteilsforderungen seiner Top-Truppe dafür sorgt, dass er bei dem Raub Miese gemacht hat. Es ist nicht leicht, ein erfolgreicher Einbruch-Unternehmer zu sein!

Der amüsante Ausflug ins Gangsternmilieu von *They Stole a Million* wäre auch als reine Wirtschaftssimulation vergnüglich gewesen. Aber dieses Überraschungsspiel eines obskuren englischen Teams namens Tigress Marketing hat noch viel mehr zu bieten. Zur Vorbereitung gehört auch die Schritt-für-Schritt-Planung des Einbruchs, bei der wir jedes Bandenmitglied einzeln über die Blaupausen dirigieren. Die Grafik ist unheimlich schlicht, aber zweckmäßig: Durch einfache Icon-Steuerung legen wir fest, wer wann wohin spaziert und welche Aktionen ausführt, die je nach Komplexität und Charaktertalenten unterschiedlich lange dauern. Einzelne

Planungsschritte können editiert werden, um alles aufeinander abzustimmen. Wir wollen ja nicht, dass sich am Ende die Fachkräfte im Weg stehen.

So richtig ernst wird es dann in Phase 3, dem eigentlichen Einbruch. Während die angeheuerten Bandenmitglieder den Plan abarbeiten, greifen wir mit dem Joystick selbst ins Geschehen ein. Unser Boss-Charakter ist ein kompetenter Allrounder, der Schlösser knacken, Schätze raffen und Wachen ausschalten kann. Ein typischer Einbruch dauert nur wenige Minuten, dabei sind Intensität und Spannung enorm hoch. Kleine Fehler haben oft große Auswirkungen, und bald packt einen der Ehrgeiz, an jeder Sekunde des Ablaufplans zu feilen. Schließlich wollen wir am Ende mit einem schönen Gewinn dastehen, um Pläne und Informationen für ein noch lohnenderes Besuchsziel zu erwerben.

Schon Ende 1986 seufzten Spieler über die immer gleichen Genres und Erfolgsrezepte; entsprechend groß war die Freude über dieses skurrile Strategiespiel. Die zweckmäßige Grafik

unterstützt den Spielablauf, ist aber nichts, was auf Screenshots sonderlich eindrucksvoll rüberkommt – da war man schon vor drei Jahrzehnten Prächtigeres gewohnt. Wohl mit ein Grund, warum *They Stole a Million* ein Geheimtipp blieb, gut bewertet, aber nicht in großartigen Mengen verkauft. Tigress Marketing verschwand 1987, nach dem Epyx-Games-Verschnitt *Galactic Games*, wieder in der Versenkung. Zum vergnüglichen Einbruch-Simulator gab es weder einen Nachfolger noch 16-Bit-Umsetzungen. Letztere Marktlücke füllte Neo Software 1994 mit dem Ganoven-Planungsspiel *Der Clou* für Amiga und DOS-PCs. Dessen Spielablauf erinnert so erheblich an *They Stole a Million*, dass man fast behaupten könnte, er sei gut geklaut. *



Von Heinrich Lenhardt

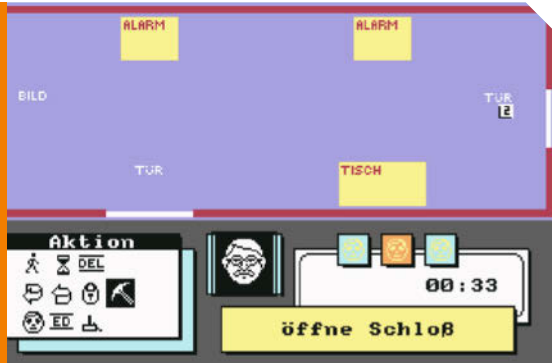
WARUM EIN KLASSIKER?



Diebisches Vergnügen

Verbrechen lohnt sich nicht – es sei denn, man investiert ausreichend Grips, Kapital und Sorgfalt. Die drei Spielkomponenten passen prima zusammen: Erst Budget- und Personal-Management samt Informationsbeschaffung, dann in aller Rundenruhe die Vorgehensplanung und schließlich deren nervenkitzelnde Echtzeitemsetzung samt aktiver Joystick-Mitwirkung. Das Ausbaldowern des perfekten Raubüberfalls sorgt für (kriminelle) Motivationsenergien: Nicht nur Kunstwerke und Juwelen wurden bei *They Stole a Million* geraubt, sondern auch Schlaf und Freizeitstunden, so fesselnd spielt sich die Strategiemischung.

KRIMINELLES PLANSPIEL



Drehen und entwenden, wie man will

Die Planungsphase ist im Rahmen der 8-Bit-Möglichkeiten clever gelöst, die Räume der Einbruchsziele werden als übersichtliche Grundrisse dargestellt. Mit dem Joystick bedienen wir Icons, die verschiedene Aktionen repräsentieren. Je nach Komplexität einer Aktivität vergeht unterschiedlich viel Zeit für deren Ausführung. Eine eingblendete Stoppuhr hilft bei der Koordination der Team-Mitglieder. Einzelne Schritte lassen sich rückgängig machen, bis alles optimal aufeinander abgestimmt ist. Die Bedienung fühlt sich hier fast so an, als würde man in einem Schnittraum an einer Filmkrimi-Szene feilen.

HERAUSFORDERND



Wer wird Millionär?

Fünf Raub-Destinationen bieten für jede Ganoven-Kragenweite die richtige Herausforderung. In der Münzhandlung Humbug & Sohn klagt es sich noch relativ stressfrei, doch dann wird's schnell richtig knifflig. Nur hingebungsvolle Superhirne schaffen es, im Narburak-Museum die Pharao-Totenmaske zu mopsen, womit die Million verdient und das Spiel gewonnen ist. Schade, dass es nicht mehr leichtere Levels und ein Einsteiger-Tutorial gibt. Der hohe Wiederspielwert durch das Experimentieren mit verschiedenen Strategien sorgt dafür, dass man ein ganzes Weilchen an dem Spiel zu knabbern hat.

TALENTIERTES PERSONAL



Die Gentlemen bitten zur Kasse

Die 18 Charaktere in der Kartei der Ganoven-Jobagentur haben bestimmte Talente und Honorarvorstellungen. Herumlaufen und Wert-sachen einstecken kann jeder, aber für viele Aktionen sind spezielle Fachkenntnisse hilfreich. Die Wahl des richtigen Personals richtet sich nach Einsatzort und Strategie: Lassen wir den Safe links liegen, dann braucht's auch keinen versierten Tresorknacker. Nur der Fluchtwagen-Fahrer ist Pflicht, um mit der Beute abschwirren zu können. Da unser Boss selbst Hand anlegt, müssen nicht alle vier freie Slots gefüllt werden – je weniger Personal, desto mehr Zaster bleibt für uns hängen.

DRAMATISCHE MINUTEN



Stehl dich nicht so an!

Es ist erstaunlich faszinierend, den Ganoven bei der Durchführung des Meisterplans zuzugucken. Klappt alles wie geplant? Welche Hindernisse haben wir vergessen? Beim großen Coup steuern wir den Boss als eigenständige Spielfigur direkt. Nun heißt es gute Nerven und etwas Geschick beweisen, um nichts zu vermasseln und die Kollegen zu unterstützen. Es ist ziemlich erheiternd, was bei den ersten Versuchen so alles schief laufen kann. Umso größer dann die Befriedigung, wenn man aus den Fehlschlägen lernt und der große Coup klappt: In letzter Sekunde mit fetter Beute abhauen, gerade wenn das Polizeiauto vorfährt.

GAUDI-GANOVENSTIMMUNG



Kriminaltango

Recht deutlich weist das Spiel darauf hin, mit welcher Taste sich die Begleitmusik ausschalten lässt – Strategie und Sound, das war schon immer ein schwieriges Verhältnis. Aber der Schubidu-Schwung der gut gelaunten Melodie passt so perfekt zur Schmunzel-Atmosphäre der kriminellen Aktivitäten, dass man sie nicht zum Schweigen bringen will. Mit Ben Daglish sorgte einer der Stars der britischen SID-Chip-Szene dafür, dass die C64-Version besonders inspiriert vor sich hin klimpert. Man wird diese Leistung nicht mit seinem *The Last Ninja*-Soundtrack verwechseln, doch die Million-Ganovenmucke hat viel Liebreiz.



FAKTEN

- » **PLATTFORMEN:** C64, CPC, SPECTRUM
- » **PUBLISHER:** ARIOLASOFT
- » **ENTWICKLER:** TIGRESS MARKETING
- » **VERÖFFENTLICHT:** 1986
- » **GENRE:** STRATEGIESPIEL

Was die Presse sagte ...



Scan: kultpower.de

Power Play 3/87: 85/100

»Die Aktionen müssen nahezu perfekt geplant und ausgeführt werden, was aber großen Spaß macht. Ist die Planung fertig, sieht man den Raub wie einen spannenden Krimi auf dem Bildschirm ablaufen. Dass Grafik und Sound eher durchschnittlich sind, stört nicht im geringsten.« (Heinrich Lenhardt)

ASM 3/87: 10/12

»*They Stole a Million* ist ein Programm, das zu begeistern vermag. Abgesehen von der amüsant-originellen Idee besticht das Spiel durch sehr gute Grafiken und eine insgesamt exzellente Präsentation.« (Bernd Zimmermann)

Was wir denken

They Stole a Million war unscheinbar, aber kriminell spannend und bemerkenswert innovativ. Das einzigartige Spielprinzip sorgte bereits ein Jahrzehnt vor *Rainbow Six* und *Thief* für pffiffige Planungselemente und Stealth-Ansätze. Klarer Fall von Geheimtipp.

KLASSIKER-CHECK

ANNO 1602

Erschaffung einer neuen Welt

Mit lieblicher Grafik, lieblicher Musik und lieblichem Spielkonzept wurde *Anno 1602* zum Liebling aller Häuslebauer. Und das nicht nur hierzulande, sondern fast überall. Die USA wie üblich ausgenommen. Pech gehabt, liebe Amis.

„Och nö, nicht noch so'n lahmen Siedlerklon“, tönte es vielerorts, als *Anno 1602* auf der englischen Spielemesse ECTS 1997 das erste Mal gezeigt wurde. Denn was da über die Monitore flimmerte, wirkte auf den ersten Blick wie der x-te Aufguss des allseits bekannten Siedeleikonzepts. Doch wer sich schnell ab- und vermeintlich spannenderen Spielen zuwandte, beging einen großen Fehler. Ein seinerzeit noch junges, aufstrebendes Spielmagazin namens *GameStar* erkannte sofort, dass allein schon die schön animierte Wuselgrafik *Die Siedler* bei Weitem toppte. Genauere Recherche förderte dann das doch völlig

andere Spielkonzept zutage, das für den späteren Erfolg mitverantwortlich sein sollte. 1,5 Millionen verkaufte Exemplare später hatte natürlich jeder diesen Erfolg vorausgesehen. In mehreren ausführlichen Previews darüber berichtet hatte nur das damals noch nicht ganz so große Spielmagazin aus dem Keller in München-Schwabing.

Nein, man sollte sich nicht zu sehr in alten Erfolgen suhlen, aber ab und zu die Wahrheit mal beim Namen zu nennen kann nicht schaden. Der Erfolg des Spiels hing natürlich zum überwiegenden Teil vom Spiel selbst ab. Vor allem von der Grafik. Die isometrischen Landschaften, in denen Häuslein gebaut und Produktionsanlagen errichtet wurden, waren, wie erwähnt, es bereits eingangs, ein gewichtiges Pfund, das so manche Spieler zu Annoholikern machte. Zu den Leuten, die Hunderte von Stunden in die Optimierung ihrer Siedlung steckten. An dem Spiel war alles hell und positiv. Kein pubertäres

Düstergetue, keine aufgesetzte Finsternis. Reh und Hirsch wandeln im strahlenden Licht über sattgrüne Auen. Schifflein zuckeln übers Wasser, während Wale friedlich ihren Weg kreuzen. Na, schon Karies angesichts so viel klebriger Herzigkeit? Dazu passte die nicht minder liebliche musikalische Untermalung. Egal ob ein, zwei Eigenkompositionen oder das versammelte klassische Werk. Wer seine Kathedrale errichtete und dazu Schuberts Ave Maria lauschte, verdrückte sich gern mal ein Tränlein, wetten?

Ja, es stimmt, Hardcorespieler, und solche, die sich dafür hielten, rümpften gen *Anno* die Nase und wandten sich weiter ihren Düstermetzeleien zu. Doch ein gerüttelt Maß an Spielern, und bei Weitem nicht nur Frauen, wie gern kolportiert wird, hatte Spaß am friedlichen Aufbau. Dabei hätten auch die anderen Spieler in *Anno 1602* eine Herausforderung finden können. Denn anders als die aktuellen

Vertreter der Reihe war das Ur-*Anno* spielerisch nicht ohne. Wer nicht aufpasste, konnte sich leicht in eine Sackgasse hineinmanövrieren. Etwa wenn die Werkzeuge ausgingen, bevor man selbst welche produzieren konnte. Und das nötige Kleingeld zum Handeln fehlte. Da einmal errichtete Gebäude nicht wie heute einfach woanders abgesetzt werden konnten, wollte die Siedlung wohlüberlegt gebaut werden. Und, seien wir ehrlich, so manches Mal musste man wieder ganz von vorn anfangen. Doch das machte jedes Mal wieder Spaß. Und das tut es bis heute. Die Grundvoraussetzung für einen echten Klassiker. *



Von Mick Schnelle

DENKWÜRDIGE MOMENTE

WIESO EIN KLASSIKER?



Schöner siedeln

Anno 1602 war ein echter Hingucker. Die mittelalterlichen Häuser sehen in jeder Entwicklungsstufe schmackhaft aus, noch schmackhafter die Produktionsbetriebe. Böse Zungen lästerten zwar, dass ein Gutteil der Spielzeit mit Zugucken verbracht würde, aber dem war schon damals ein beherztes „Warum denn nicht?“ entgegenzusetzen. Heute wirkt die Iso-Graphik zwar ein wenig bieder und angestaubt. Ein Vergleich zum grafisch hochgezüchteten aktuellen Vertreter *Anno 2205* wäre vermessen. Doch das einzigartige Flair des Ur-*Anno* erreicht die SF-Variante bei Weitem nicht.

WARENKREISLÄUFE



Sparsam mit den Waffen

Das Anlegen möglichst effektiver Warenkreisläufe ist das A und O zur blühenden Siedlung. Zur Alkoholproduktion sind Weingüter vonnöten und natürlich eine Schnapsbrennerei. Verkauft wird er über ein separat zu bauendes Wirtshaus. Nach und nach steigen die Bedürfnisse der Bewohner und erfordern immer komplexere Produktionsketten. Auf jeder Insel wachsen nur drei Pflanzenarten. Wer etwa selbst keine Gewürze anbauen kann, muss sie sich erhandeln. Oder eine weitere Insel kolonisieren und dort eigene Produktionsstätten errichten.

MEHR ALS VHS



Volksentwicklung mit Anspruch

Anders als bei der Konkurrenz verändert sich die Siedlung im Lauf der Zeit – durch steigende Ansprüche der Bürger. Werden die befriedigt, steigen die Häuser im Rang auf und verändern sich dabei auch optisch. So werden aus simplen Holzhütten prächtige Patrizierhäuser, deren Bewohner natürlich viel höhere Steuern zahlen. Davon lassen sich Kathedralen bauen und andere Prachtbauten bis hin zum opulenten Schloss. Diese Entwicklung zwingt den Spieler, immer weiter ins Spielkonzept einzudringen: Handel mit anderen Parteien, Erschließung von Nachbarinseln.

DETAILS OHNE ENDE



Die liebevollen Animationen

„Och, ist das niedlich“, war einer der häufigen Kommentare, als *Anno 1602* auf der ECTS 1997 enthüllt wurde. Schäflein standen auf der Weide und wurden zusehends wolliger. War genug Wolle beisammen, holte der Stoffproduzent seinen Rohstoff ab. Aus den Lagern kamen Karrenfahrer, um Waren zu befördern. Wir beobachteten Kraken, die unsere Schiffe begleiteten. Wale tauchten auf und ab. Rehe und Hirsche bevölkerten die Wälder und wurden mit etwas Pech vom Jäger erlegt, der sie daraufhin in seiner Hütte zu lecker Wildbret verarbeitet.

HANDEL FÜR WANDEL



Make Handel, not Krieg

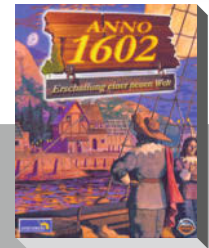
Zwar kann man gegen die KI-Kollegen Krieg führen, doch das ist eine teure und reichlich nutzlose Option. Handel dagegen ist der Schlüssel zum nachhaltigen Wachstum! Wenn man ihn nicht irgendwie vergrätzt hat, ist jeder der drei Mitsiedler zum einträglichen Handel geneigt. Die Steuerung ist ein wenig gewöhnungsbedürftig, aber es ist der Mühe auf jeden Fall wert, wenn man etwa die begehrten Gewürze deutlich früher erhält, im Tausch gegen ein paar Tonnen Wolle statt durch Besiedelung einer neuen Insel.

GUT IM BLICK



Symbole statt Textwüsten

Das so hübsch daherkommende Aufbauspiel war alles andere als leicht. Wer nicht vorsorgte, stand plötzlich ohne Werkzeuge da. Oder die Nahrung ging aus und die Betriebe arbeiteten nicht mehr. Doch mit ein wenig Umsicht erkannte man an den Symbolen über Häusern und Betrieben, wo etwas im Argen lag. Das war schön in die Grafik integriert, die Symbole selbsterklärend, weshalb hässliche Zahlenwüsten komplett überflüssig waren. Frust konnte zwar aufkommen, da Sackgassen möglich waren. Aber selbst der komplette Neustart machte immer wieder Spaß.



FAKTEN

- » **PLATTFORM:** PC
- » **PUBLISHER:** SUNFLOWERS
- » **ENTWICKLER:** MAX DESIGN
- » **VERÖFFENTLICHT:** 1998
- » **GENRE:** AUFBAUSPIEL

Was die Presse sagte ...



Scan: Jörg Langer

Gamestar 05/98, 88%

»Fangen Sie niemals eine Partie *Anno 1602* an, wenn Sie in den folgenden Tagen noch was zu erledigen haben – dieses Spiel ist ein Freizeitkiller erster Kajüte. Sogar an gute Vorsätze wie „nur noch das Gewürz-Schiff ausladen, dann ist Schluss für heute“ werden Sie sich Stunden später allenfalls verschwommen erinnern.« (Mick Schnelle)

PC Player 05/98, 82%

»Stundenlang könnte ich mich gemütlich zurücklehnen und dem putzig animierten Treiben meines Völkchens zusehen.« (Manfred Duy)

Was wir denken

Anno 1602 funktioniert immer noch gut, doch *Anno 1503* und vor allem das fast perfekte *Anno 1404* schlagen den Urahn bei Weitem. Gerade letzterer Titel vereint ein deutlich optimiertes Spielkonzept und völlig neue Möglichkeiten durch zusätzlich errichtbare orientalische Gebäude, wodurch die Komplexität deutlich ansteigt.

MECH WARRIOR 2

Das ist eines meiner ganz privaten, ganz persönlichen Lieblingsspiele. Nicht unbedingt, weil *Mechwarrior 2* so toll war. Nein. Ich war ein Fanboy. Ein echter Battletech-Freak. Mein Beruf waren die Computerspiele. Und endlich traf nach sechs Jahren Abstinenz wieder Battletech auf PC-Gaming. Das musste ich ausnutzen!

Klar, tat ich auch. Ich schrieb Previews, versuchte so früh wie möglich an so viel wie möglich Material und Versionen heranzukommen. Und war allerbesten Hoffnung, denn die ersten Bilder sahen wahnsinnig gut aus. Dann kam endlich die Version von Activision. Wow! Was für ein Intro. Granate! Und dann...

war ich doch etwas enttäuscht von der Grafik. Die hatte auf den Preview-Bildern nicht nur in meinen verblendeten Augen deutlich besser ausgesehen. Aber erstmal spielen. Das wird schon noch!

Und es ward. *Mechwarrior 2* mag nicht die allerschönste 3D Simulation gewesen sein. Aber es war auf jeden Fall die, die sich am besten anhört! Sowohl die Musik als auch die Stimmen – die Mech-Cockpit-Dame ebenso wie der herrliche Instructor – gehörten zum Besten, was die 90er hergaben.

Im Spiel können Spieler wahlweise in die Rolle eines Kriegers der Jädefalken oder der Wölfe schlüpfen und in jeweils 16 Missionen beweisen, dass sie diese bis zu 100 Tonnen schweren

Kampfroter steuern können. Von Patrouillen über Verteidigungsmissionen bis zu reinen Seek-and-Destroy-Aufträgen hat das Spiel alles Genretypische im Repertoire. Das Ablaufen der Wegpunkte in den Missionen und das Ausschalten auftauchender Mechs werden schnell zur fast abwechslungsreichen Routine. Trotzdem: Immer wenn die nette Damenstimme „Systems Online“ verkündet, sich meine Hand um den Joystick schließt und ich den Battlemech raus in die 3D-Landschaft jage, durchströmt mich ein Gefühl von ... Macht.

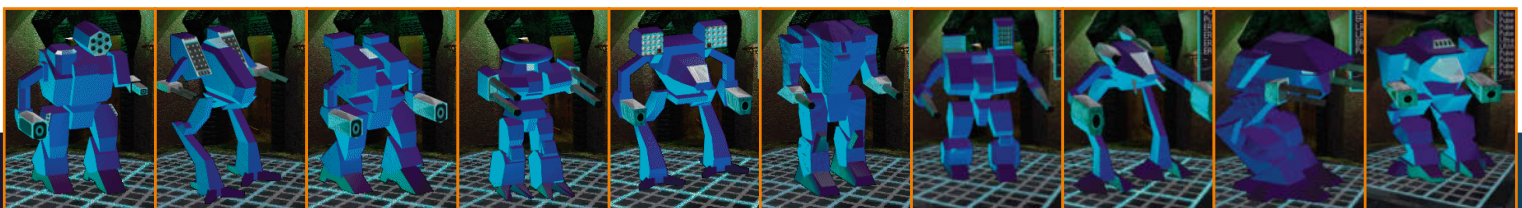
Es bringt einfach eine wahnsinnige Freude, mit diesen 10-Meter-Stahlkolossen auf die Jagd zu gehen, seinen Gegnern die Beine wegzulöten oder

riesige Dire Wölfe mit einem schnellen Mini-Mech zur Weißglut zu bringen, indem man unaufhörlich Kreise läuft, denen sie nicht folgen können.

Mechwarrior war damals eine tolle Mechsimulation mit einigen Unzugänglichkeiten, die die Add-ons später ausbesserten. Für BattleTech Fans auch heute noch anschaulich wert!



Von Knut Gollert



» Summoner

» Mad Dog

» Hellbringer

» Rifleman IIC

» Timber Wolf

» Gargoyle

» Warhammer IIC

» Marauder IIC

» Warhawk

» Dire Wolf

DENKWÜRDIGE MOMENTE

WIESO EIN KLASSIKER?



Mechsimulator Nummer eins

Viel Attraktivität hatte *MechWarrior 2* dem großen Hype im Vorfeld zu verdanken. Dennoch: Das Spiel war damals, als Battletech noch zahlreiche aktive Fans hatte, schlichtweg der erste richtig gute BattleMech-Simulator. Die Steuerung ist komplex, wirkt mit einem guten Joystick aber sehr intuitiv und ist schnell verinnerlicht. Dank des tollen Sounds, der Musik und der Stimmung taucht man in die Welt hinein und fühlt sich als echter Mechwarrior. Dass die Missionen keine Abwechslungsgranaten sind, spielt eine untergeordnete Rolle: Dies war Activisions großer Simulationsgriff!

OUTFITTER



Der Mech-Ankleideschrank

Nicht nur Frauen stehen morgens vor ihrem Schrank und können sich nicht entscheiden. Uns Mechfahrern geht es 1995 nicht anders: Zwar gibt es in der Mission eine „maximale Tonnage“ – Beschränkung, aber den Mech aussuchen müssen wir trotzdem. Rifleman, Timber Wolf oder doch lieber Warhammer? Und dann erst die Waffen: Pulse Laser, Autokanone, Gauss-Gun? Dick, mittel, dünn? Doch lieber Raketen? Und wie viel Munition? Oder extra Panzerplatten und ein paar Heatsinks? Und das alles ist dann auch noch sinnvoll auf Arme, Beine und Torso zu verteilen. Hammer!

CUT-SCENES



Wegweisende Filme

Heute ist es unvorstellbar, aber damals haben uns das Intro und die Zwischensequenzen von *MechWarrior 2* weggeblasen: Auf Computern hatten wir selten Besseres gesehen! Erschaffen wurden diese Filme von Digital Domain, einer Special-Effects Firma aus L.A., die von Stan Winston und James Cameron gegründet wurde und die Effekte für *Titanic*, *Armageddon*, *Fifth Element* oder aktueller, für *Iron Man 3*, *X-Men* und *Pixels* gemacht haben. Wer sich das Intro heute nochmal auf die Schnelle anschauen will: Das geht auf YouTube problemlos.

BESTER MOMENT



„Enemy Mech destroyed“

Viele hatten ihre besten Momente in *MechWarrior 2* an anderen Stellen. Der eine erkämpfte sich mühsam den Rang des Khan, der Nächste besiegte mit einem bereits halbseitig gelähmten Jenner heldenhaft einen fabrikneuen Dire Wolf. Aber wir alle sind uns glaube ich einig, wenn wir den Moment zum besten küren, in dem unsere geliebte Cockpit-Dame „Enemy Mech destroyed“ verkündet. Kommt zwar richtig oft vor – wir spielen ja schließlich, um Mechs zu jagen – aber schön, befriedigend und motivierend ist es immer wieder und immer aufs Neue.

MULTIPLAYER



NetMech

Bei Veröffentlichung war einer der wichtigsten Teile des Spiels noch nicht fertig: der Mehrspieler-Modus. Diesen gab es wenig später als digitalen Patch oder kostenlose CD beim Händler. Er hieß *NetMech*, bot bis zu acht Spielern die Möglichkeit, über lokales Netz oder über das Online Gaming Netzwerk DWANGO (das schon längst Geschichte ist) insgesamt zwölf Karten zu spielen. Die starke Clan-Community, die sich in den folgenden Jahren hart bekämpfte, spricht für die Qualitäten, die die Simulation auch bei Mehrspieler-Gefechten bewies.

THRONFOLGE



Die Mechwarrior-Serie

MechWarrior 2 war ein großer Erfolg, für den Nachfolger hatte allerdings schon Microprose/Spectrum Holobyte die Lizenz von FASA gekauft. Also brachte Activision eben mehr *MW2*-Content unter die Leute, als Missions-CD namens *Ghost Bear's Legacy* und als „Quasi-Nachfolger“ *Mercenaries*. 1999 erschien dann *MechWarrior 3* und 2000 Teil 4. Qualitativ sehr passabel, nicht bahnbrechend. Anfang 2017 soll *Battletech* von Harebrained Schemes erscheinen – als rundenbasierte Mech-Schlacht. Auf Kickstarter haben Fans dafür knapp 2,8 Million Dollar klargemacht.



FAKTEN

- » ENTWICKLER: ACTIVISION
- » PUBLISHER: ACTIVISION
- » ERSCHIENEN: 1995
- » HARDWARE: PC

Was die Presse sagte ...



Powerplay: 86%

»Akute Suchtgefahr – ihr werdet den Stahlkoloss nicht eher ruhen lassen, bis ihr zum Khan aufgestiegen seid. Die Missionen verlangen dem Spieler einiges an taktischen Feinessen ab, sowohl im Cockpit als auch in der Vorbereitungsphase.« (Sascha Gliss)

»Dem Battletech-Freak stoßen Kleinigkeiten (Mechs fallen nie um etc.) sauer auf, was der Güte des Spiels keinen Abbruch tut. *MechWarrior 2* ist der beste Robo-Simulator, den ich je gespielt habe.« (Knut Gollert)

Was wir denken

MechWarrior sieht verrostet aus, macht aber nicht zuletzt dank der Sound-Untermalung auch heute noch echt Laune. Bitte mit Analog-Joystick spielen!



THE LEGEND OF ZELDA A LINK TO THE PAST

Der 21. November 1991 hat sich in das kollektive Gedächtnis vieler Spiele-Saurier eingebrannt und hat schon beinahe einen höheren Stellenwert als der gemeinsame Hochzeitstag oder Geburtstags des Lebenspartners. Nach rund vier Jahren des Wartens auf einen neuen Teil der Kultserie erschien an eben diesem Tag in Japan ein neues *Zelda* für Nintendos 16-Bit Flaggschiff, das Super Nintendo.

A Link to the Past, so der Titel des Moduls, gehört mit über 4,5 Millionen Einheiten zu den am besten verkauften Spielen für das Super NES. Es gilt als einer der besten Serienteile, ja sogar als eines der besten 100 Spiele überhaupt. Im *Zelda*-Bezugssystem wird es für viele Fans nur vom sieben Jahre jüngeren *Zelda*-Vetter *Ocarina of Time* (N64) übertrumpft.

Auch in Deutschland scheuten etliche ungeduldige Fans weder Kosten noch Mühen und importierten kurz nach dem Erscheinen die japanische Version

des Action-Adventures – immerhin kam die US-Fassung erst fünf, die europäische Version satte zehn Monate später. Und so lange wollten echte *Zelda*-Fans nicht warten. Sprachbarriere hin, Ländersperre her: Wahre Liebhaber begleiteten Link auf seinen Abenteuern auch ohne Text und Story. So auch Spieletester Hengst, der Anfang 1992 bereits wochenlang in den Tiefen Hyrules unterwegs war, per „Versuch und Irrtum“-Methode Sprachprobleme umschiffte und mit einem umgebauten US-SNES der Ländersperre ein Schnippchen schlug.

Bis zu jenem fatalen Tag, als er partout einen Gegenstand, nämlich den Krafthandschuh, nicht finden konnte – und kurzerhand die Nintendo-Hotline in Japan anrief. Nach langem Suchen wurde am anderen Ende der Leitung ein freundlicher, englischsprachiger Service-Mitarbeiter gefunden, der offenbar ein paar Trinklieder auf dem Oktoberfest gelernt hatte, aber Michael leider auch nicht weiterhelfen konnte.

Dank Telefonkosten von 1.200 Mark deutlich ärmer, aber genauso ratlos

wie vorher, gab es für den Süchtigen doch noch eine glückliche Fügung: Michael fand den Krafthandschuh irgendwann selbst und besiegte nur ein paar Tage später den sinisternen Ganon(dorf) und rettete Prinzessin Zelda (mal wieder) aus seinen Fängen.

Mittlerweile gibt es nicht nur 18 Hauptteile aus dem *Zelda*-Universum, die in drei verschiedenen Zeitlinien spielen, sondern auch eine Reihe von Spin-offs. Insgesamt haben sich die Spiele der *Zelda*-Serie über 60 Millionen Mal verkauft – und ein Ende ist nicht abzusehen. Doch unter all diesen ist *A Link to the Past* etwas ganz Besonderes.

Das 16-Bit-Debüt von Link greift nicht nur die spielerischen Finessen und bewährte Design-Stärken des NES-Originals aus dem Jahr 1986 auf, wie beispielsweise das Konzept von zwei Welten. Die Macher verbesserten und erweiterten auch konsequent und mit viel Liebe zum Detail Funktionen und Features des NES-Klassikers, ohne Abstriche bei Spielbarkeit oder Charme zu machen. Der Sprung von 8 Bit auf 16 Bit

ist durchaus gewaltig, was sich vor allem in der furiosen Optik, dem orchestralen Sound und dem gewaltigen Umfang von *A Link to the Past* bemerkbar macht.

Immerhin hatte der Erstling eine Modul-Größe von nur 128 KByte, der SNES-Enkel füllte bereits 1 MByte. Der achtfache Speicherplatz zeigt sich bei jedem Schritt durch die Licht- und Schattenwelt Hyrules. Da *A Link to the Past* auch diversen jüngeren Serienkollegen das Spielwasser abgraben kann, entschloss sich Nintendo 2002, eine GBA-Version aufzulegen. Optisch und spielerisch war diese eine Umsetzung des SNES-Originals, außerdem wurde dem Modul eine Multiplayer-Erweiterung spendiert, in der sich bis zu vier Links gleichzeitig in ein völlig neues Abenteuer stürzen durften. ★



Von Michael Hengst

DENKWÜRDIGE MOMENTE

AUGEN AUF



Ein Pfeil markiert den Punkt

The Legend of Zelda ist berühmt für mehr oder minder subtile Hinweise auf versteckte Grotten, nützliche Hilfen oder einfach nur besondere Punkte im Fantasy-Reich. Ob Risse in Felsen, leichte Farbunterschiede oder liebevoll symmetrisch arrangierte Blumenbeete – in den *Zelda*-Spielen wimmelt nur so von Geheimnissen. Manchmal sind diese Markierungen auch für ungeübte Blicke leicht zu erkennen, wie diese Pfeilmarkierung aus Blumen. Das hat in allen Spielen der Reihe Tradition. Zwar lassen sich die Spiele auch ohne Scharfblick lösen, aber die Jagd nach versteckten Hinweisen trägt zum Spielspaß bei.

KOMFORT-GEWINN



Wo bin ich?

Schon seit dem ersten *Legend of Zelda* aus dem Jahr 1986 beglückt Designer Shigeru Miyamoto seine Kunden mit kniffligen Komfortfunktionen, die integraler Bestandteil des Spiels sind. So gibt es in jedem komplexen Labyrinth eine Karte, die allerdings erst gefunden werden muss. Zusammen mit dem Kompass, einem weiteren Gegenstand, werden auf der Karte sogar Schatztruhen und der Standort des Obergegners verzeichnet. So wird die abenteuerliche Schnitzeljagd nicht nur ein wenig einfacher, sondern macht einen nicht unerheblichen Teil des Spielvergnügens aus.

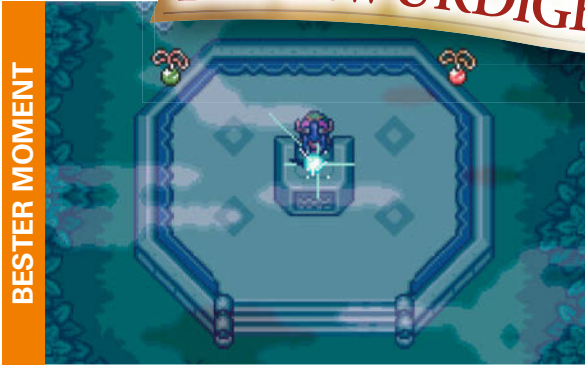
LIEBGEWONNENES



Alles hat einen Zweck

Eine der Stärken der *Zelda*-Reihe ist der spielerisch sinnvolle Einsatz von zahlreichen Gegenständen. Ob Bumerang, Pfeil und Bogen, Hammer, Greifhaken, Zaubersprüche, Flaschen, Krafthandschuh oder Zora-Flossen: All das ist nicht nur vertrautes Arsenal für jeden *Zelda*-Fan, sondern integraler Bestandteil. So gilt als Regel, dass der Obergegnere eines Dungeons immer mit der Waffe erledigt werden kann, die der Spieler in eben diesem Labyrinth gefunden hat. Zudem eröffnen die meisten Items in bereits besuchten Gegenden neue Wege.

BESTER MOMENT



Das Schwert im Stein

Es gibt eigentlich nicht nur *den* besten Moment in einem *Zelda*-Spiel. Es gibt aber einen Moment, der – vor allem in den Klassikern – wohl den meisten Spielern in nachhaltiger Erinnerung bleibt: Es ist der Moment, als Link nach den ersten Stunden endlich das Meisterschwert aus dem Stein zieht! Denn dann merkt er, dass dies im Grunde nur der Auftakt für das eigentliche Abenteuer ist und die meisten und kniffligsten Aufgaben noch vor ihm liegen. Sozusagen ein Mini-Meilenstein im Kampf gegen das Böse. Herrlich!

WARUM EIN KLASSIKER?



Inspiration und Heimat

The Legend of Zelda gehört nicht nur seit nunmehr 30 Jahren zum festen „Muss ich spielen“-Repertoire von Konsolenfans, es ist auch in vielen Punkten digitaler Wegbereiter und Vorbild. Selbst ein *Dark Souls* setzt auf typische *Zelda*-Elemente wie freischaltbare Abschnitte, um Neues zu finden. Immer wieder schafft es Nintendo, Vertrautes mit neuen Stil- und Spielelementen so zu verknüpfen, dass der Spieler immer das Gefühl hat, spielerisch nach Hause zu kommen, ohne dass es langweilig wird. Wenn ein Spiel nach Dekaden noch Abenteuer fesselt, ist es ein Klassiker.

GEHEIMNISSE



So sieht gutes Spieldesign aus

Zelda-Spieler kennen das zur Genüge: Jeder Grashalm wird abgesäbelt, jeder Strauch mit dem Schwert beschnitten, jeder Felsen, jeder Krug wird aufgehoben oder gesprengt. Oft verbergen sich Geheimgänge oder Kammern mit Herzcontainern an solchen Orten. Bei manchen Stellen muss der Spieler ordentlich knobeln, um ans Ziel zu gelangen, oder kann erst später zurückkehren, weil noch ein Gegenstand fehlt, um ein Hindernis zu überwinden. So sind Flora und Fauna der *Zelda*-Spiele nicht nur schmückendes Beiwerk, sondern werden aktiv in das Spielgeschehen integriert.



FAKTEN

- » **PLATTFORM:** SNES, GBA, Wii, Wii U
- » **PUBLISHER:** NINTENDO
- » **ENTWICKLER:** NINTENDO
- » **VERÖFFENTLICHT:** 1991
- » **GENRE:** ACTION-ADVENTURE

Was die Presse sagte ...



Video Games 11/92: 91/100
 »[...]Perfektion bis zum letzten Pixel. Wer sich in dieses Modul nicht verliebt, kann kein Spiele-Freak sein. Für mich ist *Zelda 3* ein weiterer Meilenstein der Konsolengeschichte.«
 (Martin Gaksch)

»Eine opulente Fantasy-Umgebung mit tiefen Kellergewölben, paradiesischen Gärten und gefährlichen Wüstenlandschaften. Dutzende von Wundergegenständen, Monster, Passanten und Komparsen sorgen für *Zelda*-Sitzungen bis tief in die Nacht.«
 (Winnie Forster)

Was wir denken

Auch 25 Jahre nach dem Erscheinen des SNES-Moduls hat *A Link to the Past* nichts von seiner spielerischen Faszination und Vielfalt eingebüßt. Der Modul-Oldie zeigt trotz 2D-Pixel-optik keine Spur von Ermüdung und verweist auch heute noch zahlreiche 3D-Boliden in puncto Spielspaß und Motivation auf die hinteren Ränge.

KLASSIKER-CHECK



» Unterwegs mit der Ho k.



» Eine gut beladene Kogge.

» Breiter Bug, ruhige Fahrt: der Kraier.



» Ganz schön schmuck, so ne Schnigge.



Patrizier II.

Geld und Macht

Uns Deutschen wirft man ja gerne vor, ein humorloses Volk voller penibler Rechenschieber zu sein. Wirtschaftssimulationen wie Patrizier 2 scheinen das zu bestätigen. Denn letztlich macht man kaum etwas anderes, als Zahlenwerte zu vergleichen und sich am Anstieg anderer Zahlen zu erfreuen. Doch wenn deutsche Designer das derart schön in ein historisches Gewand voller liebevoller Details stecken und damit Erfolg haben, muss doch eine fantasievolle Seele in uns schlummern.

Patrizier 2 kann die Verwandtschaft zu den berühmt-berüchtigten Wirtschaftssimulationen der Amiga-Ära nicht verleugnen. Jenen staubtrockenen statischen Zahlenschiebereien, die bis in die 90er Jahre hinein den Spielmarkt drangsalierten. Doch in jedem Genre steckt letztlich doch etwas Innovationskraft, und so bewies Ascaron mit dem

zweiten Teil, wie man das dröge Genre bewässerte. Denn *Patrizier 2* war alles andere als statisch. Unter Leitung von Entwicklungschef Daniel Dumont, der mit Teil 1 nichts zu tun hatte, entstand eine dynamische Wirtschaftssimulation, die bis heute ihresgleichen sucht.

Es geht darum, zur Blütezeit der Hanse im Nord- und Ostseeraum Waren von A nach B zu schippen und sie am Zielort mit größtmöglichem Profit zu verschachern. Dabei, und das war das Brillante an *Patrizier 2*, beeinflussten die Käufe und Verkäufe nicht nur die lokale Wirtschaft am jeweiligen Handelsort, sondern auf die Dauer im gesamten simulierten Wirtschaftsraum. Zusätzlich ließ sich das System durch Produktionsbetriebe beeinflussen, die mit dem erwirtschafteten Geld errichtet wurden. Wohlgemerkt, wir befinden uns immer noch in der Dumont'schen Berechnungseingabe, in der letztlich nur Zahlen hin- und hergeschoben werden.

Dröge wurde *Patrizier 2* nie, was nicht zuletzt auch an der schmucken, nett animierten Schräg-von-oben-Grafik lag, in der die kleinen und größeren Städte dargestellt wurden. Legendar auch die perfekt schnurrende Steuerung, mit der auch komplexe Aktionen binnen weniger Mausklicks erledigt wurden. Zugegeben, es brauchte ein komplettes staubtrockenes Tutorial, bis man all die kleinen Kniffe kannte, um die Aktionen effektiv auszuführen. Aber einmal gelernt, hat man die auch 15 Jahre später noch im Griff.

Euch ist sicherlich aufgefallen, dass unsere Screenshots zum großen Teil von der englischen Version stammen. Eigentlich ein Sakrileg bei einem urdeutschen Spiel wie *Patrizier 2*! Doch wir spielen die Oldies für den Klassiker-Check allesamt neu und verlassen uns nicht auf oftmals verbräunte Erinnerungen! Die Originalversion auf CD ließ sich auf einem aktuellen PC nicht mehr ans

Laufen kriegen. Abhilfe schuf eine aktualisierte Version, die es zum digitalen Download derzeit allein bei GoG.com gibt. Allerdings nur in der englischen Version, was auf Nachfrage bei GoG allein daran liegt, dass *Patrizier 2* samt dem Add-on außerhalb Deutschlands als *Patrician 3* angeboten wurde. Die Aufdröselung in deutsches Hauptprogramm samt anders benamsten Add-on würde Neuverhandlungen mit dem derzeitigen Rechteinhaber Kalypso erfordern. Und das möchte man sich wohl ersparen. So bleibt's also bis auf Weiteres beim englischsprachigen *Patrician*. Dem Spielspaß tut das natürlich keinen Abbruch. ★



von Mick Schnelle

WIESO EIN KLASSIKER?



Perfektes Handelssystem

Das Herz von *Patrizier 2* ist die gut geölte Waren-Preis-Engine. Jede Transaktion beeinflusst das gesamte Spiel. Wer Fische in Lübeck kauft, weil sie dort produziert werden, kann mit Hamsterkäufen dennoch den Preis steigern und den Fischbedarf in der Stadt steigern. In London, wo es keine Fischmanufakturen gibt, landen die Waren wieder im System und beeinflussen den Verkaufspreis. Zudem ist der Londoner Bedarf erst mal gedeckt, weshalb sich die nächste Reise von Lübeck nicht automatisch lohnt. Ebenso funktioniert die aus Teil 1 bekannte Route „Pelze aus Nowgorod“ nicht mehr ewig.

EIGENE PRODUKTIONEN



Zugeschaut und mitgebaut

Daniel Dumonts Schacher-Klassiker hat viel mehr zu bieten als simples Verschiffen von Waren von A nach B. Zwar braucht man viel Zeit und Geld, aber dann kann der Bau eigener Produktionsanlagen beginnen. Zuerst gilt es die Genehmigung der örtlichen Gilde zu erlangen, danach werden auch noch jede Menge Rohstoffe benötigt. Aber irgendwann produziert man die eigenen Güter und kann damit die gesamte Wirtschaft der Stadt beeinflussen. Etwa um den Bedarf an Lebensmitteln zu decken, wodurch die Zahl an Bewohnern steigt. Die benötigten Wohnungen – wer hat in weiser Voraussicht gerade zwei Mietshäuser errichtet?

DIE GRAFIK



Viel Flair trotz Pixel-Look

Schon Ende 2000 war die Grafik von *Patrizier 2* nicht gerade das stärkste Pfund, mit dem die Wirtschaftssimulation wuchern konnte. Dennoch konnte die von schräg-oben gezeichneten Städte mit ihrer liebevoll animierten Kleinteiligkeit viel Flair erzeugen. Vor allem, weil keine Stadt der anderen glich: London war nicht Lübeck, Nowgorod nicht Aalborg. Dieses Kunststück schaffte *Patrizier 4* mit 3D-Grafik nicht. Nicht isometrisch, sondern platt 2D war die Karte von *Patrizier 2*, auf der man die Reisen der eigenen Schiffe verfolgt. Doch die Fäzels-Icons waren nett gezeichnet, die Farbgebung freundlich.

DIE SEEKÄMPFE



Piraten und Plündererei

Dem wahren hanseatischen Pfeffersack, dem das Schachern mit Gold und Waren im Blut liegt, sind sie zuwider. Doch ungeduldige Spieler können sich den langwierigen Handel ersparen und als Pirat auf Beutezug gehen. Dazu gehört ein gut bewaffnetes Schiff und ein glückliches Händchen in den Echtzeitschlachten. Die KI erweist sich als nicht sonderlich clever; wer ein wenig geübt hat, schickt selbst überlegene Feinde auf den Meeresgrund. Aber auch wer auf friedlichen Handel setzt, ist gegen Piratenüberfälle nicht gefeit. Die Gefechte laufen ähnlich wie in *Pirates!* ab. Wer nicht mag, darf die Kämpfe auch berechnen lassen.

DAS HANSE-FEELING



Kreuz und quer übers Meer

Einen nicht unwesentlichen Beitrag zum Erfolg von *Patrizier 2* leistete das Hanse-Feeling mit seinem unverbrauchten Szenario. Immer wieder eingestreute Ereignisse, die sich an der historischen Vorlage orientierten, trugen das ihre dazu bei, den Spieler tief ins mittelalterliche Geschehen hineinzuziehen. Das „Ich bereise Nord- und Ostsee“-Gefühl wurde durch die simple, aber schicke Karte befeuert. Darauf waren alle eigenen Schiffe zu sehen und alle anderen Kähne, die sich gerade in deren Sichtweite befanden. Nicht spannend war es zuzuschauen, wie ein eigener Kahn verzweifelt versuchte, Piraten zu entweichen.

DIE POLITIK



Der Weg zum Bürgermeister

Es gibt ein Endziel in *Patrizier 2*. Und zwar gilt es Hetmann zu werden, Chef der Hanse. Dazu reicht es aber nicht aus, Handelsfürst zu sein oder die meisten Häuser und Betriebe zu besitzen. Es führt kein Weg daran vorbei, sich auch politisch zu engagieren. Dazu gehört eine gewisse Beliebtheit in den Städten, um überhaupt am politischen Leben teilnehmen zu dürfen; gute Beziehungen mit dem Klerus schaden nicht. Und wen es tatsächlich nach Macht gelüstet, der wird Bürgermeister. Dann gilt es zudem die Geschicke der Stadt zu lenken und die Verteidigung gegen Landstreitkräfte zu organisieren.



FAKTEN

- » **PLATTFORM:** PC
- » **PUBLISHER:** INFOGRADES
- » **ENTWICKLER:** ASCARON
- » **VERÖFFENTLICHT:** 2000
- » **GENRE:** WIRTSCHAFTSSIMULATION

Was die Presse sagte ...



PC Player 01/2001, 76%

»...wer sich damals mit solchen Spielen seine erste virtuelle Million verdient hat, darf mit dem neuen *Patrizier* noch mal so richtig in Nostalgie schwelgen.«
(Damian Kraus)

GameStar 01/2001, 85%

»Wer ... gern schachert, handelt und einer Seeschlacht nicht abgeneigt ist, kommt um *Patrizier 2* nicht herum.«
(Mick Schnelle)

Was wir denken

Patrizier 2 ist auch heute noch der beste Teil der Reihe. Das liegt zum einen an der schön gezeichneten Grafik, die die 3D-Optik von Teil 4 locker schlägt. Aber auch an der fast perfekten Steuerung und der hervorragenden Waren-Preis-Engine, die exakt auf Veränderungen und Handel reagiert.

KLASSIKER-CHECK

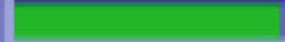


Eye of the Beholder

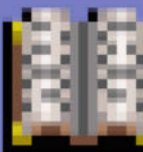
STALLION



HP



CLAUDIA



HP



Die Zeit zwischen dem Ende der 80er und dem Anfang der 90er Jahre des vergangenen Jahrhunderts gilt

bei vielen Fans als die Blütezeit der Computer-Rollenspiele. Besonders die bis dato für knorrige Strategiespiele bekannte Firma SSI (siehe Firmenarchive in dieser Ausgabe) galt bei Fans des Genres als Hüter des RPG-Grals. Hatte doch SSI, so die Kurzform, im Jahr 1988 mit *Pool of Radiance* den Grundstein für eine Rollenspielserie gelegt, die auf den beliebten *Advanced Dungeons & Dragons*-Regeln basierte – was praktisch einem Ritterschlag für Computer-Rollenspiele gleichkam.

Während *Pool of Radiance* und die Nachfolger der sogenannten *Gold Box*-Reihe dank des komplexen taktischen Kampfsystems, der umfangreichen Story und der großen Spielwelt *AD&D* Profis ansprachen, erschien 1991 ein auf Einsteiger zugeschnittenes Spiel:

der 3D-Dungeon-Crawler *Eye of the Beholder* – und zwar mit SSI als Publisher und Westwood (siehe Firmenarchive in dieser Ausgabe) als Entwickler. Optisch und spielerisch war es praktisch ein Zwillingbruder des 1987-Klassikers *Dungeon Master* von FTL. Das Spiel eroberte schnell die Herzen der Spieler – das sperrige *AD&D*-Regelwerk wurde so simpel verpackt, dass auch Neulinge an der Hatz durch die zwölf Keller-Stockwerke ihre wahre Freude hatten.

Allerdings hagelte es auch Kritik, denn die offensichtliche Nähe zum Kollegen-Kerker hatte ihre Tücken: Eingeweihte vermissten liebgewonnene Features aus *Dungeon Master*, etwa den berühmten Fallgitter-Trick zum Besiegen von Monstern. Das Magiesystem galt als zu restriktiv, gleichzeitig waren einige Rätsel praktisch identisch. Zudem missfiel das abrupte Ende vielen Spielern. Aber trotz dieser Kritik gehört der *Eye of the Beholder*-Reihe ein Platz im RPG-Olymp.

Die Story von *Eye of the Beholder* passt in den Fingerhut eines Hobbits: In den Gewölben unterhalb der Stadt Waterdeep rumort es, der Stadtrat beauftragt eine Heldengruppe, nach dem Rechten zu sehen. Der Spieler bastelt sich aus den üblichen *AD&D*-Rassen sowie -Klassen eine vierköpfige Truppe zusammen, die später durch zwei NPCs auf insgesamt sechs Helden erweitert werden kann.

Die Umgebung wird in 3D gezeigt, Monster sind so schon aus einiger Entfernung auszumachen. Die Truppe bewegt sich schrittweise und mit 90°-Drehungen durch das Labyrinth. Mittels Maus werden Gegenstände eingesammelt, Gegner bekämpft, Zauberformeln aktiviert und mit zahlreichen Fallen, Schaltern und Hebeln interagiert. Auf eine bequeme Auto-Map mussten Kellerforscher jedoch verzichten: Nur wer brav den Kerker mit Karopapier und Bleistift mitzeichnete, konnte sich

in den verwinkelten Gängen auf Dauer orientieren.

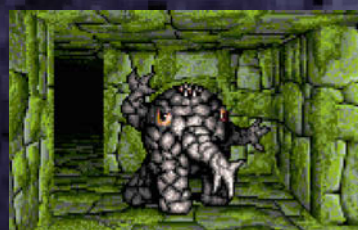
Die Zusammenarbeit zwischen Westwood Associates und SSI war so erfolgreich, dass die Kollegen aus der Wüste (Westwood saß in Las Vegas) auch den zweiten Teil der dreiteiligen *EoB*-Serie programmierten, bevor sie mit *Lands of Lore* eine eigene Labyrinth-Legende entwickelten. Im Jahr 2002 erschien sogar eine GBA-Version mit dem Dungeon-Layout des Original-*Beholders*, aber einem isometrischen Kampfsystem – dieser sperrigen Handheld-Version von Infogrames muss man digitale Leichenfledderei vorwerfen. ★



Von Michael Hengst



44 | RETRO GAMER SPEZIAL 1/2017



BESTER MOMENT



Der Knochenrick

Nur vier forsche Recken kann der Spieler selbst erstellen, aber in der Heldentruppe ist Platz für sechs Figuren. Bis man anschlussfreudige NPCs findet, dauert es lange. Umso mehr unser freudiges Erstaunen, als wir erstmals entdeckten (viele Spieler merken es nie): Auch die sterblichen Überreste glückloser Abenteurer lassen sich einsammeln und können später wiederbelebt werden, um die offenen Stellen in der Mannschaft zu füllen. Bereits am Anfang der ersten Etage liegt das Gerippe eines recht brauchbaren Diebes. Die Überreste werden gerne übersehen, aber ihr solltet sie auf alle Fälle mitnehmen.

MULTI-KLASSEN



Aufstieg im Schneckentempo

Einer der Besonderheiten des AD&D-Systems ist die Möglichkeit, bereits beim Spielstart Figuren zu erstellen, welche die Attribute und Fähigkeiten unterschiedlicher Klassen vereinen. Ob Kämpfer/Magier oder Priester/Magier oder gar Priester/Kämpfer/Dieb – mit Multiklassen-Helden lässt sich eine schlagkräftige Truppe zusammenstellen, die für jede Eventualität gewappnet ist. Der Nachteil: Figuren mit zwei oder gar mehr Berufen brauchen extrem lange, um eine Erfahrungsstufe aufzusteigen, und sind eher was für Experten geeignet. Wenn sie aber dann ein paar Mal aufgelevelt wurden, sind sie ziemlich mächtig.

FAN-AUFREGER



Kein Tod durch Türen

Für eingefleischte *Dungeon Master*-Experten war das Fehlen der Todester-Funktion in *Eye of the Beholder* eine böse Überraschung. Im FTL-Meisterwerk gehörte es nämlich zu den beliebten Features, Monster oder andere Gegner unter ein Tor zu locken und sie dann durch (mehrfache) Schließversuche von dem massiven Fallgitter verwunden oder töten lassen. Und musste man mal kurz Luft holen, blieb das Tor einfach unten, und man war sicher. In *Eye of the Beholder* waren hingegen Türen und Tore zur bedeutungslosen Verzierung degradiert. Nicht nur ein spielerisches, sondern auch ein technisches Manko.

DARUM EIN KLASSIKER



AD&D-Zauberzoff

Anders als *Dungeon Master* und Co. folgt *Eye of the Beholder* brav den Grundlagen von *Advanced Dungeons & Dragons*. Das wirkt sich vor allem auf das umfangreiche Magie-System aus. So sind nicht nur die Anzahl der zur Verfügung stehenden Zaubersprüche und die Auswahl der Sprüche durch die aktuelle Spielstufe des Spielers begrenzt – es müssen erst magische Formeln auswendig gelernt werden, bevor der Spieler sie nutzen kann. Und das geht nur im Camp-Modus. Sind die Zaubersprüche „abgefeuert“, muss die Truppe wieder aufs Neue rasten. Einen Vorteil hat die Sache: Magiepunkte gibt's im Gegenzug keine.

DAS INTERFACE



Fingerkrampf-Gefahr „Click'n'Kill“

So furios die tolle 3D-Umgebung von *Eye of the Beholder* auch ist, so einsteigerfreundlich die Bedienung, so mühsam ist nach modernen Maßstäben stellenweise das anachronistische Point-and-Click-System. Vor allem bei Fernkämpfen treibt das Maus-Interface den Spieler schier in den Wahnsinn: Alle in einem Kampf „verschossenen“ Projektile wie Pfeile, Steine, Messer oder Bolzen müssen wir einzeln wieder aufsammeln und einzeln jedem separaten Charakter wieder in die entsprechenden Inventory-Slots legen. Das wird bei modernen Dungeon-Crawlern wie *Legend of Grimrock* einfach durch Drüberlaufen erledigt...

FARBENSPIELE



Der Teufel liegt im Detail

Fallen, Teleporter, Spinner, Hebel, Schalter und Druckplatten gehören zum Standardrepertoire eines herzigen Dungeon-Crawlers. Aber auch versteckte Abzweigungen, geheime Räume und verborgene Abkürzungen machen die DNA eines jeden Angehörigen dieses Untergrundes dazu, sie alle zusammen machen sozusagen die Grundlagen der Keller-Kochkunst aus. Das gilt auch im Westwood-RPG: Nur wer die Umgebung genauestens absucht, findet kleinste Schalter oder verborgene Geheimnisse. Besonders beliebt sind beispielsweise farbliche Änderungen in der Wandtextur. So wie hier, wo ein Stein deutlich heller ist.



FAKTEN

- » **PLATTFORM:** AMIGA, DOS-PC, SEGA CD, SNES, GBA
- » **PUBLISHER:** STRATEGIC SIMULATIONS, INC.
- » **ENTWICKLER:** WESTWOOD ASSOCIATES
- » **VERÖFFENTLICHT:** 1991
- » **GENRE:** RPG

Was die Presse sagte ...



Foto: kultpower.de

Power Play 5/91: 79/100

»Gut geklaut, ist das Erste, was einem beim Anblick von *Eye of the Beholder* einfällt. Die *Dungeon Master*-Macher von FTL dürften langsam ernsthaft Kopfschmerzen bekommen. [...] *Eye of the Beholder* ist trotz kleiner Ungereimtheiten ein tolles Rollenspiel, das sich vor allem dank der einfachen Bedienung für Einsteiger zum Reinschnuppern in das Genre eignet. [...]« (Michael Hengst)

ASM 05/91: 83/100

»Grafisch galoppiert das Glubschauge selbst seinem Vorbild davon: So ein schönes Rollenspiel hat es, vor allem auf dem PC, noch nicht gegeben.« (Eva Hoogh)

Was wir denken

Auch wenn moderne Keller-Kolleger wie *Legend of Grimrock* den Oldie bei Optik und Steuerung auf die hinteren Ränge verweisen, übt der AD&D-Kerker immer noch eine fast magische Anziehungskraft auf uns aus.



Tu-95



F-18

STRIKE COMMANDER

Mit viel Verspätung und hohen Hardwareanforderungen schickte Chris Roberts sein Konzept des erfolgreichen Wing Commanders auf die Erde des 21. Jahrhunderts. Und legte eine Bauchlandung hin. „Wer streikt, der fliegt!“ Man verzeihe dem Verfasser dieser Zeilen den Kalauer. Denn das war der Ausspruch, den sein allererster Chefredakteur zum Thema zu sagen hatte, als seinerzeit das Testmuster von *Strike Commander* eintrudelte. Und ja, er hat sich bis heute ins kollektive Gedächtnis so manchen Spieltesters eingebrannt.

Anfang 1993, als *Strike Commander* den Weg in die Redaktionen und später auch Händlerregale fand, hätte man auch an einen Streik in Chris Roberts' Entwicklerteam bei Origin glauben können. Denn die Flugsimulation des *Wing Commander*-Machers startete erst mit einem guten Jahr Verspätung. Grund dafür war laut Meister Roberts aber nicht schnöde Arbeitsverweigerung, sondern die aufwendige Neuentwicklung der Grafikengine. Im Gegensatz zu *Wing Commander* samt Nachfolger bestanden sämtliche Objekte nicht aus zweidimensionalen Bitmapgrafiken, sondern aus waschechten Polygonen, die auch noch in Gouraud-schattierte Texturen gewandelt waren. Vom Techniksang befreit bedeutet das, dass sich die Schatten der Texturen je nach Lage der Lichtquelle und benachbarter Polygone veränderten. Heute Standard, damals Hightech.

Daneben konnte Chris Roberts mit einer weiteren Neuigkeit aufwarten: Anders als bei der damaligen versammelten Konkurrenz standen die Berge nicht auf platten Landschaften. Stattdessen gab es richtige dreidimensionale Schluchten und Täler. Und natürlich war, der eigenen Tradition verpflichtet, die Robertssche Flugsimulation in ein Storygewand um eine Söldnereinheit Anfang des 21. Jahrhunderts gehüllt. Und diese Story konnte es locker mit *Wing Commander* und Co. aufnehmen! Dennoch sollte aus *Strike Commander* nicht

der erwartete Megaerfolg werden. Es gab nicht mal einen Nachfolger. Warum nur nicht? Wir haben da eine Theorie...

Wie bereits erwähnt, schrieb man das Jahr 1993, als *Strike Commander* erschien. Der damals übliche Spiele-PC war ein 386er. Ein ausgewachsener 486 DX/2 mit 66 MHz war für die meisten Spieler die reinste Utopie. Doch genau so einen Renn-Rechner brauchte man, sollten die ganzen schmucken Polygone ruckelfrei über den Bildschirm zischen. Schließlich steuerte man schnittige Jets! In der Praxis aber rückten Luftkämpfe im Diavortrag-Tempo *Strike Commander* auf vielen Rechnern in die Nähe der Unspielbarkeit.

Nur wer sein Sparschwein schlachtete und sich den Luxus-PC gönnte, wurde mit einer schnittigen Action-Flugsimulation belohnt, die sich wie „*Wing Commander* auf der Erde“ spielte. Mit einer echten Simulation, wie den F-irgendwas aus dem Hause Microprose oder gar dem damaligen Genreprimus *Falcon 3.0*, konnte sich *Strike Commander* nicht vergleichen. Für Actionfreunde zu Hardware-hungrig, für Simulations-Fans zu schwachbrüstig – damit fiel ein Großteil der potenziellen Käuferschicht weg.

Wer es trotzdem spielte (zum Beispiel einige Jahre später, als die PC-Leistung nachgewachsen war), bekam eine reinrassige Actionsimulation mit spannender, wenngleich klischeeüberladener Story. Und mit deutlich spektakuläreren Missionen als bei der versammelten „ernsthaften“ Flug-Konkurrenz. Kleines Bonbon am Rande: Das offizielle Lösungsbuch zu *Strike Commander* schrieb Bruce „Age of Empires“ Shelley. *



Mick Schnelle



E-3



A-10



F-15



F-16



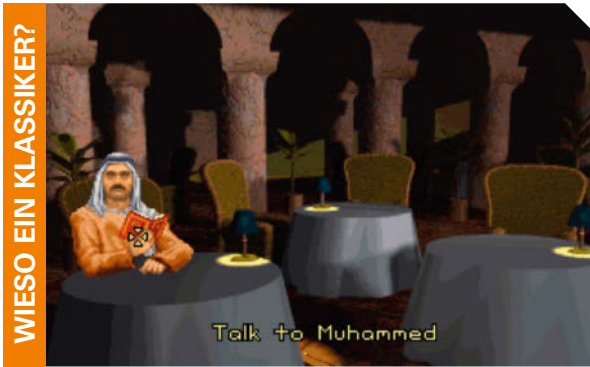
Tornado



C-130

DENKWÜRDIGE MOMENTE

WIESO EIN KLASSIKER?



Söldner, wie man sie kennt

Die Verwandtschaft zu *Wing Commander* drängte dasselbe Storykonzept förmlich auf. Wie seinerzeit im All, entwickelt sich die Handlung um die Söldnertruppe Wild Cats durch Gespräche mit einem bunten Sammelsurium handelnder Personen weiter. Vom markigen Anführer über zwielichtige Araber bis hin zu arroganten Konkurrenten ist alles dabei, was an Klischees verfügbar war. Dazu gibt es immer wieder Zwischensequenzen, etwa wenn das Geschwader zu einem neuen Einsatzzort reist. Bei aller Vorhersehbarkeit ist die Story herrlich bunt und bietet einen schmuck inszenierten Rahmen rund um die Kampagne.

BESTER MOMENT



Ungespitzt in den Boden

Angriffe auf die statischen Bodenziele bieten kaum eine Herausforderung, wohl aber die Luftkämpfe. Man darf von der KI keine Wunder erwarten, doch nutzen die CPU-Piloten Höhenunterschiede aus und versuchen außerdem permanent, sich von hinten anzuschleichen. Zum Glück gibt's die Wingmen, die uns vor solchen Attacken warnen. Einen Schwachpunkt hat die KI: Wer mit Gegner im Nacken mit gezogener Luftbremse und Flaps in den entschiedenen Sturzflug geht und erst kurz vor dem drohenden Crash den eigenen Flieger wieder abfängt, darf sich über einen sich selbst in den Boden rammenden Feind freuen.

DAS LADESPIEL



Ein Hauch von Pong

Dieser Punkt gilt nur für die CD-Version von *Strike Commander* (die als einzige noch gekauft werden kann). Bei den nicht unerheblichen Ladezeiten fliegt ein goldenes CD-Symbol über den Bildschirm und kann am unteren Rand von einem roten Balken reflektiert werden. Quasi ein Pong Ultralight, doch nicht ohne Reiz! Es soll durchaus Spieler gegeben haben, die sich ärgerten, wenn *Strike Commander* die Ladezeit beendete. Ganze Redaktionen führten Punktelisten! Auf moderner Hardware sind die Ladezeiten ungleich kürzer – und die alten Rekorde, die so mancher noch auf Notizzetteln bewahrt hat, werden nicht mehr gebrochen werden.

WIRTSCHAFTSSIMULATION



Immer schön sparsam mit den Waffen

Bereits im zweiten Fluggebiet übernehmen wir die Leitung der Wild Cats und bestimmen nicht nur Flügelleute, sondern auch die Bewaffnung. Wir müssen nicht nur die richtigen Waffen für den Einsatzzweck auswählen, sondern auch auf deren Preis achten. Jeder Auftrag bringt etwas Geld ein, woraus sich das Budget für das Geschwader ergibt. Jede abgeschossene Rakete will bezahlt sein, weshalb man es sich schon gründlich überlegt, ob der Feind mit einer teuren Sidewinder vom Himmel geholt wird, oder ob's nicht auch die deutlich billigere Kanonenmunition tut. Auch wenn man sich dafür in den risikoreicheren Nahkampf wagen muss.

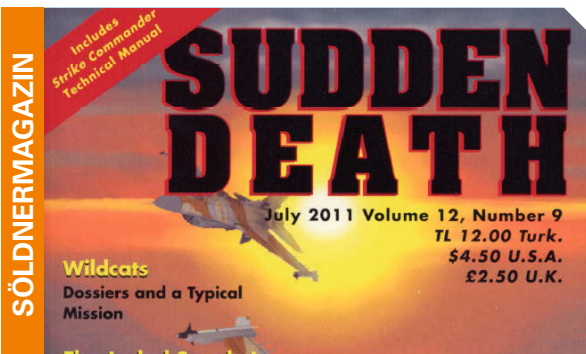
DIE MISSIONEN



Dauer-Action statt gähnen

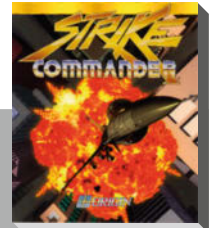
Bei den Missionen haben sich Chris Roberts und sein Team viel beim eigenen *Wing Commander* abgeguckt. Die Wegpunkte sind Makulatur, per A-Taste passiert man die langweiligen Stationen binnen Sekunden. Erst wenn Feinde auftauchen, geht's rund: reine Luft- und Bodenmissionen, Eskortaufträge, Abfangmissionen. Jede einzelne davon wird durch die Story, die man im Hinterkopf hat und jede Menge Funksprüche, die stets zur aktuellen Handlung passen, kräftig aufgewertet. Leider hat Origins Positivbeispiel nie Schule gemacht, weshalb die meisten Missionen in Flugsimulationen weiterhin Kandidaten für den Gähn-Award sind.

SÖLDNERMAGAZIN



Lesen bildet

Alles, was man über das Leben als Söldner im Jahr 2011 wissen muss, findet der neugierige Spieler im *Sudden Death*-Magazin, das dem Spiel beiliegt. Mit Hochglanzcover und sämtlichen Bedienungs-Infos sowie illustrierten Flugmanövern. Einzigartig ist der Magazinteil: Als gäbe es das Geschwader wirklich, findet man Artikel rund ums Söldnersein, eine ausführliche Vorstellung der Wildcats und jede Menge Kriegsstories samt zynischem Unterton. Abgerundet wird der Spaß von Kleinanzeigen, etwa einer Risikoversicherung für Söldnertrupps oder von einem verzweifelten „Mr. Zap“, dem 900 MB Daten abhanden gekommen sind.



FAKTEN

- » **PLATTFORM:** PC
- » **PUBLISHER:** ELECTRONIC ARTS
- » **ENTWICKLER:** ORIGIN
- » **VERÖFFENTLICHT:** 1993
- » **GENRE:** FLUGSIMULATION

Was die Presse sagte ...



Powerplay 6/93, 90%

»Die gehaltvoll-martialische Hintergrundgeschichte von *Strike Commander* und die packenden Missionen gehören mit zum Besten, was jemals über den Computermonitor geflimmert ist.« (Michael Hengst)

PCPlayer 06/93, 88%

»Mehr als eine technisch aufwendige Flugsimulation steckt da nicht drin. Aber eines ist sicher: *Strike Commander* ist der neue Maßstab für [die] professionelle Aufmachung eines PC Spiels.« (Boris Schneider)

Was wir denken

Strike Commander ist nicht in Würde gealtert, sei es die öde Landschaft oder die „eingeklebten“ Gebäude. Das actionlastige Flugzeugspiel kann nur gerade eben noch als Simulation bezeichnet werden. Story und Miniwirtschaftsteil sind auch heute noch einzigartig.

COMMAND™



Die im Jahr 1998 im Alter von nur 49 Jahren an Lungenkrebs verstorbene Spieleentwicklerin Danielle Buntens

Berry galt als Pionierin der Online- und Multiplayer-Spiele. Schon das berühmte *M.U.L.E.* aus dem Jahr 1983 hatte einen pfiffigen Mehrspieler-Modus; damals versammelten sich die bis zu vier Spieler noch an einem Rechner. In dem Echtzeit-Strategiespiel *Command H.Q.* konnten zwar „nur“ zwei Mitspieler um die Vorherrschaft der Welt antreten, das aber via serieller Verbindung, im LAN oder gar per Modem – und das im Jahr 1990. Das Spielprinzip ist dabei so einfach wie genial: Auf einer realen Weltkarte streiten sich zwei Mächte um die Herrschaft auf der Erde und kämpfen in „Echtzeit“ um Städte und Ressourcen.

Der Spieler hat dabei die Wahl aus fünf möglichen Szenarien: 1918 (Erster Weltkrieg), 1942 (Zweiter Weltkrieg), 1986 (Dritter Weltkrieg), 2023 und ein offenes Szenario. Je nach Wahl stehen dem Spieler verschiedene Waffengattungen zur Verfügung. Ist beispielsweise

1918 noch die Infanterie die Haupttruppe, nebst einigen Schiffen und U-Booten, kommen später Panzer, Flugzeugträger, Flugzeuge, Satelliten und sogar Nuklear-Raketen zum Arsenal hinzu. In den ersten Kriegen stehen sich die Kontrahenten bereits in fertigen Positionen gegenüber, in der offenen Auseinandersetzung kann der Spieler seine Einheiten frei platzieren.

Mit einem Rechtsklick auf die Weltkarte wird eine Vergrößerung der aktuellen Umgebung angezeigt, Einheiten können wir nun per Maus zu einem neuen Ziel beordern, woraufhin sie loszuckeln. Überschneidet sich das eigene Icon irgendwann mit dem eines Gegners, kommt es zum Gefecht. Jede Einheit hat dabei einen „Gesundheitsbalken“ – rutscht der auf null, ist sie vernichtet. Frischen Nachschub bekommt man natürlich nur gegen Bares. Das Einkommen wiederum hängt von der Anzahl der eroberten Städte, Öfelder und Basen ab. Neu gekaufte Einheiten werden in Städten strategisch günstig platziert. Auf Wunsch lässt sich der Krieg per Tastendruck in eine Pause versetzen, damit

sich der Feldherr auf dem weltweiten Schlachtfeld einen Überblick über die Lage verschaffen kann.

So einfach sich das *Risiko*-Prinzip anhört, im realen Verlauf lässt *Command H.Q.* ordentlich die Gehirnmuskeln spielen und zeigt, dass es strategischen Tiefgang besitzt. In den modernen Szenarien wird beispielsweise der Druck auf den roten Knopf zum riskanten Vabanque-Spiel: Zwar ist so eine Atom-bombe gut geeignet, um einer vorstürmenden Übermacht schnell den Garaus zu machen. Doch dann wechseln einige der digitalen Bündnispartner angewidert die Seiten, und dringend benötigtes Geld fließt fortan dem Gegner zu. Im schlimmsten Fall hat man sogar plötzlich einen Gegner im eigenen Hinterhof. Zudem wird das Aufschlagsgebiet der Bombe verstrahlt und kann nicht mehr genutzt oder erobert werden.

Auch kann der Spieler neutrale Länder mit friedlichen Mitteln besänftigen, sprich: sie mittels Entwicklungshilfe bestechen und auf seine Seite ziehen – sehr zum Ärgernis des Feindes. Bei der

Kriegsführung muss außerdem die Marschgeschwindigkeit der Armeen beachtet werden und in der Regel mehrere Minuten vorausgedacht werden.

Aber so sehr *Command H.Q.* mit spielerischem Tiefgang protzt, so dünn sieht es in Sachen Optik aus: Es gibt nur eine Ansicht mit der stilisierten Weltkarte (nebst den Zoom-Ansichten), die Einheitsymbole wirken wie aus einem Malen-nach-Zahlen-Baukasten. Die Grafik als „funktionell“ zu bezeichnen, ist eine freundliche Umschreibung. Das ändert aber nichts an dem revolutionären Prinzip und dem Vermächtnis der Designlegende: Kein Wunder, dass die wesentlich bekanntere Legende Will Wright seinen Millionenseller *Die Sims* Dani Buntens gewidmet hat. *



Von Michael Hengst

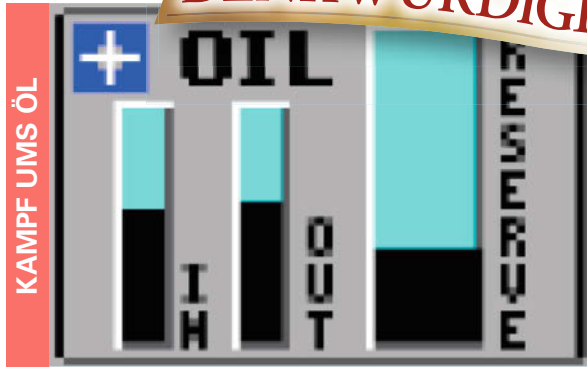
DENKWÜRDIGE MOMENTE



WIESO EIN KLASSIKER?

Die Welt im Krieg

Command H.Q. ist ein Klassiker, weil das grundlegende Design einfach zeitlos ist. Das Globalstrategie-Spiel funktioniert, alleine oder im Online-Gefecht mit einem Kumpel, auch heute noch genauso gut wie anno 1990 – weil es sich auf das Wichtigste beschränkt. Das simple *Risiko*-Prinzip hat weder an Charme noch an Spielbarkeit eingebüßt und packt mehr strategische Finessen in einen Pixelfingerhut als so mancher moderner Kollege mit Bombastgrafik. Die minimalistische Optik von *Command H.Q.* stört nur wenig, im Gegenteil, lenkt sie doch nicht von dem spielerischen Tiefgang ab.



KAMPF UMS ÖL

Ohne Moos nichts los

In einem Punkt hat *Command H.Q.* fast prophetische Züge: Die Weltwährung ist das Öl. Für jede der beiden Mächte werden aktuelle Ölreserven sowie Ausgang und Eingang des schwarzen Goldes akribisch festgehalten. Das macht nicht nur die zum Sieg notwendigen Städte (die zudem zum Bau neuer Kampfeinheiten dienen), sondern auch Ölfelder zu strategisch wichtigen Zielen. Es gewinnt auch nicht zwingend der Feldherr mit der zu Szenario-Start größten Streitmacht, sondern der mit der fettesten Reserve und dem besten Nachschub. Zumindest, wenn er lange genug durchhält...



SCENARIO-WAHL

Gefechte à la carte

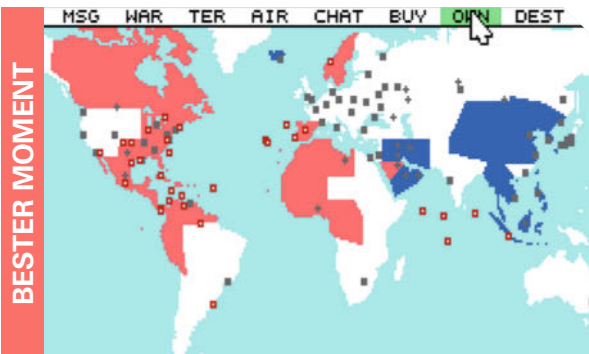
Je nach gewähltem Szenario bietet *Command H.Q.* eine eingeschränkte Auswahl an Truppentypen. Das ist ideal für Einsteiger, die sich mit der Bedienung und dem Spielprinzip vertraut machen wollen. Wer 1918 startet, hat natürlich weder Atomwaffen, Flugzeugträger, strategische Bomber noch ein Satellitennetzwerk zur Verfügung. Unser Tipp für Anfänger wäre in diesem Fall der Erste Weltkrieg auf dem einfachsten Schwierigkeitsgrad, um die strategischen Finessen des Spiels nach und nach zu erspielen. Und die sind erstaunlich hoch, obwohl es selbst im komplexesten Szenario nur ein halbes Dutzend Truppentypen gibt.



NUKLEARE OPTION

Immer Ärger mit Berlin

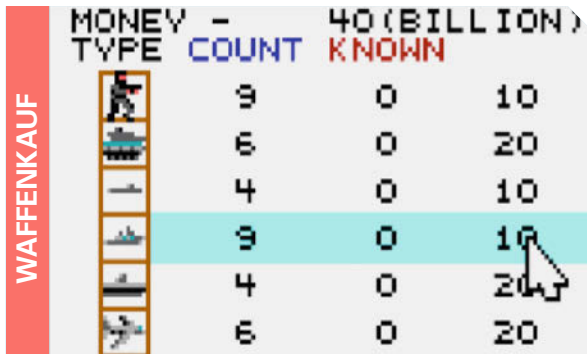
In einigen Szenarien dürfen wir Atomwaffen kaufen und einsetzen, mit weitreichenden Folgen. Ihr Einsatz macht die Mächte der Welt nervös und bisherige Freunde wechseln schnell mal die Seiten. Zudem ist die Gegend des Einschlages auf Jahrzehnte verstrahlt, Kampfeinheiten können dort nicht mehr hinein. Spielerisch besonders clever: Kontrahenten können zu Beginn nur bis zu maximal drei Atomwaffen einsetzen – erst wenn der Gegner ebenfalls drei atomare Sprengköpfe abgeworfen hat, gibt es jeweils eine Atomrakete dazu. So wird ein „totaler“ Atomkrieg fast unmöglich gemacht.



BESTER MOMENT

Der heiße Draht

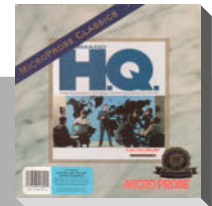
Man bedenke: Wir schreiben das Jahr 1990. Multiplayer-Spieler gibt es damals schon, aber *Command H.Q.* bietet tatsächlich gleich drei Optionen für Gefechte gegen einen Mitstreiter an: per LAN, per serieller Schnittstelle (damals populär, um Drucker anzuschließen) oder gar per Modem. So können sich zwei Hobbygeneräle in Echtzeit bekämpfen – unabhängig vom Wohnort, inklusive komfortabler Chat-Funktion. Da bekam das geflügelte Wort vom „roten Telefon“ plötzlich eine reale Bedeutung für Spieler. Unvergesslich: Der Blick auf die Weltkarte, um zu sehen, wie weit der Kollege schon ist: weit zurück!



WAFFENKAUF

Händler des Todes

Die Qual der Wahl: Kaufe ich noch ein paar billige Infanterie-Armeen oder doch noch ein paar Bomberflotten? Oder gewähre ich einem Staat eine Entwicklungshilfe-Spritze, in der Hoffnung, dass er sich meiner Seite anschließt? Zwar bietet *Command H.Q.* nur elf Kaufoptionen, diese haben es aber in sich; die richtige Wahl kann schnell über Sieg und Niederlage entscheiden. Nicht immer ist der Griff zur scheinbar günstigen Truppeneinheit die beste Wahl. Oft ist Bestechung langfristig lukrativer und ermöglicht strategisch tolle Optionen, um hinter feindlichen Linien Truppen zu platzieren.



FAKTEN

- » **PLATTFORMEN:** DOS-PC, MAC, LINUX, WINDOWS
- » **PUBLISHER:** MICROPROSE
- » **ENTWICKLER:** OZARK SOFTWARE
- » **VERÖFFENTLICHT:** 1990
- » **GENRE:** STRATEGIE

Was die Presse sagte ...



Cover-Scan: kultboy.com

ASM 06/91: 6/12

»Es bleibt fraglich, was Micro-Prose mit dieser Simulation bezwecken wollte. [...] Doch an einen universellen Kriegssimulator wie *UMS* kommt *Command H.Q.* keinesfalls heran. Und auch die anderen Features bleiben gegenüber *UMS* auf der Strecke. [...]« (Michael Suck)

Power Play 3/91: 87/100

»*M.U.L.E.*-Schöpfer Dan Bunten schuf meiner Meinung nach mit *Command H.Q.* einen weiteren Meilenstein der Softwaregeschichte. [...] In diesem Programm stecken so viele taktische Details und Finessen, dass es eine wahre Pracht ist.« (Michael Hengst)

Was wir denken

Command H.Q. erschuf aus simplen Regeln die überzeugende Simulation eines globalen Krieges und war zugleich ein Multiplayer-Pionier. Die Grafik ist simpel, der Spielspaß hoch. Tipp: Bei Steam gibt's *CHQ* für 2 Euro.



Baldur's Gate™



Sommer 1997: Direkt nach der E3 lädt Interplay zum traditionellen Besuch des Firmenhauptquartiers südlich von Los Angeles ein. Ohne Babes und Messegetöse bekommen Journalisten aus aller Welt ausführliche Einblicke in die Spiele, an denen der kalifornische Publisher und seine Partner derzeit arbeiten. In der Firmenkantine treffen wir einen 28 Jahre jungen, bebrillten Herrn, der sich uns als Dr. Ray Muzyka vorstellt und uns die Alpha-Version eines Rollenspiels vorführt. Der Soundtrack ist noch nicht fertig, also unterlegten er und seine Kollegen eines kleinen kanadischen Studios namens BioWare es einfach mit Hans Zimmers *The Rock*-Filmmusik. Der Name des Titels, der dem Rollenspiel-Genre neues Leben einhauchen sollte: *Baldur's Gate*.

Aus dem Veröffentlichungsziel Ende 1997 wurde zwar nichts, doch was dann im Dezember 1998 erschien, war eine Offenbarung. In einer Spielwelt, die von Echtzeit-Strategiespielen und 3D-Shootern beherrscht wurde, war mit einem Schlag wieder Platz für Rol-

lenspiele. Und die funktionierten selbst in isometrischer 2D-Grafik: *Baldur's Gate* setzte auf BioWares eigens entwickelte Infinity-Engine, die Wiesen, Wälder, Dörfer und Dungeons stimmungsvoll in Szene setzte.

Rollenspieler vom alten Schlag, die mit „Gold Box“-Titeln vonSSI groß geworden waren, freuten sich, dass es ein neues Spiel im Dungeons-&Dragons-Universum gab. Neueinsteiger staunten über die tiefgehende Spielwelt und wunderten sich über regeltypische Besonderheiten wie „Erst schlafen, dann zaubern“ oder die Tatsache, dass die Stufenaufstiege der bis zu sechs Helden recht gemächlich vonstatten gingen. Gemächlich auch die Geschichte des Spiels: Als Waisenkind geht es auf der Suche nach einem Attentäter und den Hintermännern einer seltsamen Eisenerzknappheit vom behüteten Candlekeep an die gefährliche Schwertküste.

Unterwegs gesellen sich bis zu fünf Gefährten zu uns, darunter legendäre Typen wie der Krieger Minsc mit seinem Weltraumhamster (!) Boo. Alle Gefährten kommentieren munter unsere

Aktionen, erzählen eigene Geschichten, bitten um Hilfe bei einem Problem oder streiten sogar miteinander.

So stimmungsvoll die Begleiter an sich, so lausig sind ihre Wegfindungsroutinen und die Zuverlässigkeit ihrer per Skript einstellbaren Aktionen. Die meisten Spieler unterbrachen deshalb die RTS-Kämpfe sekundlich oder per Automatik-Pause und justierten ständig nach.

In manchen Gebieten – und wenn wir ehrlich sind, eigentlich in den meisten – gab es nur vereinzelt etwas zu entdecken, trotz rund 100 Nebenquests. Doch die Atmosphäre des Spiels und die enorme Werkreue trösteten darüber hinweg. Wo sonst hatte es zuletzt ein Rollenspiel gegeben, das 26 Klassen, über 60 Monstertypen und mehr als 100 Zaubersprüche aus dem AD&D-Universum so stimmungsvoll auf den Monitor gebannt hatte?

Dass wir in *Baldur's Gate* überhaupt im Kampagnen-Szenario „Die Vergessenen Reiche“ unterwegs sind, haben wir Publisher Interplay zu verdanken. Der hatte nämlich von SSI die Rechte an Dungeons & Dragons erworben und

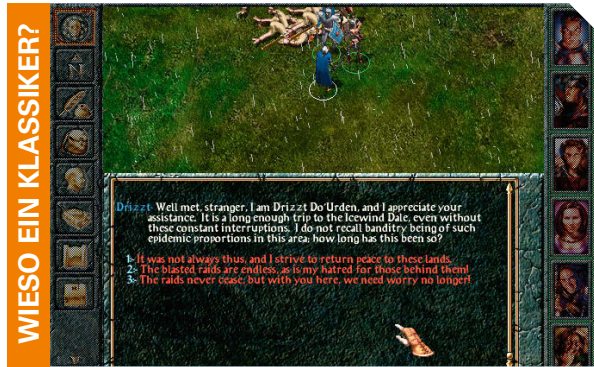
schlug BioWare vor, ihr ursprünglich *Battleground: Infinity* getauftes Spiel doch ins AD&D-Universum zu versetzen.

Übrigens: Der ebenfalls kanadische Entwickler Beamdog ist seit einer Weile mit milde aufgefrischten Editionen bekannter Infinity-Engine-Titel im Geschäft. Gerade erschien die nach *Tales of the Sword Coast* erst zweite offizielle Erweiterung des Hauptspiels, *Siege of Dragonspear*. Sie füllt die Story-Pause zwischen den beiden *Baldur's Gate*-Teilen. Zudem gibt es für beide Teile eine Fülle von Fan-Modifikationen. Sie verpassen den Spielen beispielsweise höhere Auflösungen, beheben Bugs und führen neue Charaktere und Quests ein – oder verbinden alle Teile und Add-ons zu einem Riesen-RPG (*Big World*). ★



Von Roland Austinat

WIESO EIN KLASSIKER?



Berühmte Gaststars

Wenn ein Rollenspiel in den „Vergessenen Reichen“ spielt, dürfen natürlich Auftritte von Gaststars nicht fehlen. Dazu gehört in *Baldur's Gate* beispielsweise Dunkelelf Drizzt Do'Urden, Held zahlreicher AD&D-Bücher von R. A. Salvatore. In der Nähe von Beregost werden wir Zeuge, wie Drizzt von einer Gruppe von Gnollen überfallen wird. Wer als böser Held unterwegs ist und sich um seinen Ruf nicht schert, kann versuchen, den Dunkelelfen zu töten und ihn um seine Ausrüstung zu erleichtern... muss dann aber Konsequenzen im zweiten Teil in Kauf nehmen.

LESERATTEN



Bücher, Briefe und Notizen

Lange Zwischensequenzen, in denen die Handlung weiter erzählt wird? Nicht in *Baldur's Gate*. Ein Standbild mit scrollendem Text zu Beginn jedes neuen Kapitels sowie kurze Animationsschnipsel, die etwa beim Nächtigen unter freiem Himmel abgespielt werden, sind das Höchste der Gefühle. Macht aber nichts, denn mit einer Fülle von Büchern, Briefen und Notizen erfahren wir, was an der Schwertküste los ist. Seltene Waffen und Gegenstände werden individuell und mit Zeichnungen beschrieben, ein Quest-Tagebuch hilft dabei, die Übersicht über das Geschehen zu behalten.

DIE GEFÄHRTEN



Helden zum Mitreisen gesucht

In die Abenteurergruppe passen außer dem Helden noch fünf weitere Begleiter – und davon hat BioWare 25 im Spiel versteckt. Einige schließen sich der Party ohne Umschweife an, anderen wollen gebeten werden oder es gilt, gewisse Vorbedingungen zu erfüllen. Manche Gefährten wie Jaheira und Khalid kommen nur im Zweierpack, andere sind in eigener Mission unterwegs – so wie etwa Minsc, der seine Gefährtin Dynaheir befreien will. Vorsicht: Gehen unsere Handlungen gegen die Überzeugung eines Mitstreiters, verlässt dieser womöglich sogar die Gruppe.

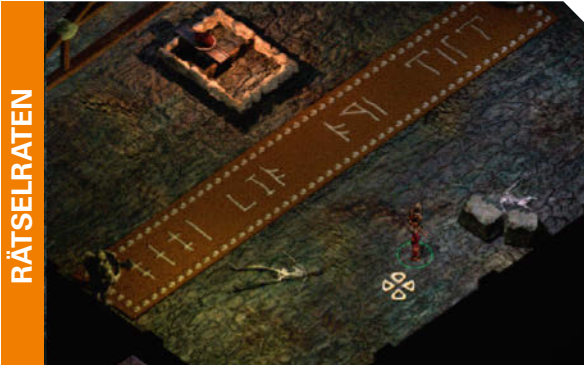
CHARAKTERTYPEN



Helden und ihr Inventar

Wer mit dem Feintuning seiner Helden fast genauso viel Zeit wie mit dem Kämpfen oder dem Plaudern mit anderen Charakteren verbringen will, ist in *Baldur's Gate* goldrichtig. Neben Rüstungsteilen, Ringen und Waffen nebst deren Munition wollen auch Zauber- und Heiltränke sowie die restlichen 16 Inventarplätze wohlort sein. Je nach Stärke sind die Schleppfähigkeiten der Helden begrenzt – also will gut überlegt sein, welches Partymitglied nach dem Ableben eines knackig schweren Gegners welches Beutestück bekommt.

RÄTSELRATEN



Kombiniere, kombiniere

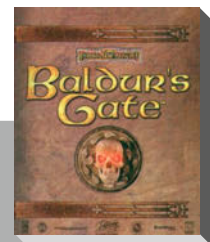
Im AD&D-Universum wird nicht nur geprügelt oder geredet. Schurken müssen ihre Fähigkeiten einsetzen, um Fallen zu erspähen und verschlossene Schatztruhen zu knacken. Gelegentlich wartet sogar eine Knobelaufgabe auf die gesamte Party. Von Druckschalterplatten bis hin zur Lösung von Buchstabenrätseln reicht die Palette – schließlich wollen sich die Bösewichte der Vergessenen Reiche nicht vorwerfen lassen, ihre Schätze zu leichtfertig gesichert zu haben. Hier kommen die Attribute ins Spiel: Charaktere mit mehr Intelligenz oder Charisma meistern solche Herausforderungen besser.

KARTENKUNST



Monster im Nebel

Zu Beginn des Spiels liegt die Übersichtskarte der Schwertküste mit ihren nach Installation der offiziellen Erweiterung *Tales of the Sword Coast* rund 40 einzelnen Gebieten im Dunkeln. Sie wollen ent- beziehungsweise aufgedeckt werden. Nur etwa die Hälfte der Schauplätze sind Dörfer, Lager oder Burgen: Wälder oder namenlose Hügelgebiete bilden den Rest. Komplettierungsfanatiker durchkämmen jede Gegend nach verborgenen Schätzen oder Quests – müssen aber stets mit Monstern im Kriegsnebel rechnen. Lohn der Erforschung: vollständig aufgedeckte, stimmungsvoll beleuchtete Umgebungskarten.



FAKTEN

- » **PLATTFORM:** WINDOWS-PC, MAC, LINUX
- » **PUBLISHER:** INTERPLAY/BLACK ISLE
- » **ENTWICKLER:** BIOWARE
- » **VERÖFFENTLICHT:** 1998
- » **GENRE:** ROLLENSPIEL

Was die Presse sagte ...



Scan: xxxxxx

PC Player 02/99

»Die Schwertküste präsentiert sich in edler 32-Bit-Grafik, dazu erklingen nette Weisen aus dem Lautsprecher und die vielen Unteraufgaben minimieren etwaige Langeweile. Trotz der metzellanartigen AD&D-Regeln ist *Baldur's Gate* ein Tipp für alle AD&D-Veteranen und schlagfreudigen Nachwuchshelden.« (Roland Austinat)

Power Play 01/99

»Hat man einmal damit begonnen, sich mit den tapferen, zwielichtigen, dickköpfigen, verrückten, mit einem Wort lebendigen Helden herumzuschlagen – dann möchte man am liebsten gar nicht mehr damit aufhören!« (Joe Nettelbeck)

Was wir denken

Baldur's Gate ist heute keine Schönheit mehr und flacht inhaltlich gerade im Vergleich mit dem grandiosen zweiten Teil etwas ab. Doch das RPG von BioWare ist historisch wichtig, weil es ein totes Genre zurück ins Leben holte.

Alone in the Dark

Japan gilt als Geburtswiege des Survival-Horror-Genres, dabei machte uns schon drei Jahre vor *Resident Evil* ein PC-Spiel aus Frankreich Angst. Frédéric Raynal inszenierte seine Spukhaus-Erkundung mit eigenwilliger Steuerung, raffinierten Blickwinkeln und imposanten Polygon-Charakteren. Die Grafik ist inzwischen sichtlich in die Jahre gekommen, doch bedrohliche Gruselatmosphäre und spielerische Innovation machen *Alone in the Dark* zum zeitlosen Klassiker.

Im Frühjahr 1992 gab uns *Ultima Underworld* einen Vorgeschmack auf die 3D-Zukunft, doch seine Dungeon-Etagen wurden noch von skalierten Bitmap-Spielfiguren bevölkert. Umso verblüffender wirkten die ersten Schritte in *Alone in the Dark*: Zwar kann man die Polygone fast an einer Hand abzählen, so eckig und kantig sieht unsere Charakter aus. Aber er wird beim Herumspazieren stufenlos verkleinert und vergrößert, wenn sich sein Ab-

stand zur Betrachterkamera ändert. Bei Erreichen bestimmter Positionen schaltet das Spiel automatisch auf einen anderen Blickwinkel um, manuell können wir die Ansicht nicht verändern. Das ist etwas gewöhnungsbedürftig (gleich im ersten Raum kann's ein Weilchen dauern, bis man den Ausgang erkennt), aber ungemein spannungsfördernd. Dazu kommt die ungewöhnliche Tastaturbedienung. Unser Charakter steuert sich quasi wie ein Panzer: nach links und rechts drehen und dann mit der Pfeil-rauf-Taste in Blickrichtung schreiten.

Alone in the Dark war ein packender Pionier, der das Zeug zu einer langlebigen Serie hatte, doch die weiteren Spiele wurden Fortsetzung für Fortsetzung schlechter. Erfinder Frédéric Raynal verließ während der Entwicklung von Teil 2 wegen kreativer Differenzen mit Infogrames-Chef Bruno Bonnell die Firma. Er gründete danach Adeline Software und widmete sich der Entwicklung von *Little Big Adventure*, während sein altes Spukhaus immer mehr zerfiel.

Alle späteren Versuche, die Marke mit neuen Spielen wiederzubeleben, endeten in schlechten Testwertungen und Verkaufszahlen. Crossmedialer „Höhepunkt“ waren zwei *Alone in the Dark*-Filme zweifelhafter Qualität, die ein gewisser Uwe Boll inszenierte. Also kein Vergleich mit dem langjährigen Erfolg von Capcoms angesehenem *Resident Evil*, das mit sehr ähnlichem Spielprinzip und Inszenierungsstil 1996 die PlayStation eroberte. Eine ganze Spielergeneration erlebte ihre erste Herzinfarktstufe, als der Höllenhund überraschend durchs Flurfenster sprang. Wer aber einige Jahre vorher *Alone in the Dark* auf dem PC gespielt hatte, dem kam die Masche bekannt vor: Da ist es ein bissiger Flattermann, der schon im ersten Raum durchs Mansardenfenster klirrt (es sei denn, man war clever genug, vorher einen Schrank davorzuschieben).

Aus heutiger Sicht gibt es am Klassikerstatus von *Alone in the Dark* nichts zu rütteln, auch wenn das Spieldesign alles andere als perfekt ist:

An so mancher Stelle kann man ohne Vorwarnung in den Tod tappen. Auch im Umgang mit Gegenständen ist Vorsicht geboten, um nicht später in einer Sackgasse zu landen. Die Puzzlekomplexität hält sich in Grenzen. Es gibt ein paar anstrengende Hüpfteinlagen, und beim Kampfsystem ist auch etwas Glück gefragt, um Angriffswinkel und Zuschlagrhythmus hinzukriegen. Das klingt schrecklicher, als es ist: Zum einen lässt sich der Spielstand jederzeit speichern, zum anderen dient so manche Widrigkeit zur Intensivierung des Nervenkitzels. Vor dem Öffnen der nächsten Tür hat man immer ein wenig Bammel vor dem, was einen dahinter erwartet – ein größeres Kompliment lässt sich einem Gruselspiel-Oldie wohl kaum machen. ★



Von Heinrich Lenhardt

DENKWÜRDIGE MOMENTE

INSZENIERUNG



Ach du Schreck!

Über angebliche „filmähnliche Inszenierung“ wird seit der Videospiele-Frühzeit schwadroniert, bei *Alone in the Dark* darf man die Floskel ungestraft anwenden. Es gibt keine vorgerenderten Zwischensequenzen, sondern raffinierte Kamerawinkel, zwischen denen je nach Position unseres Charakters im Raum umgeschaltet wird. Wenn sich ein nahender Zombie erst durch Grunzlaute ankündigt, bevor er langsam in den Sichtbereich der Kamera schlurft, darf sich das ein oder andere Nackenhaar berechtigterweise sträuben. Zuschlagende Türen, herumlungernde Geister und andere subtile Details runden die Gruselatmosphäre ab.

POLYGON-INNOVATION



Mit Ecken und Kanten

Erst in der zweiten Hälfte der 90er Jahre wurden Polygon-Spielfiguren zur Selbstverständlichkeit. Da mochten die Charaktere von *Alone in the Dark* noch so eckig aussehen, stufenlose Größenanpassung und geschmeidige Bewegungen schindeten seinerzeit gehörig Eindruck. Aus heutiger Sicht ist das nur noch sehr bedingt schön, aber auf alle Fälle stilvoll. Besonders Respekt verdient diese Pionierleistung angesichts der historischen Hardware-Umstände: Das Spiel läuft selbst auf 286er-ATs mit herkömmlicher VGA-Grafikkarte, für Besitzer eines 386er-CPU-Rennpferds gibt's die Option für (geringfügig) detaillierte Charaktermodelle.

EIGENWILLIGE STEUERUNG



Der richtige Dreh

Was heute als klassische *Resident Evil*-Steuerung bezeichnet wird, war eigentlich eine Erfindung von *Alone in the Dark*: Wir drehen unseren Charakter nach links und rechts und laufen dann in Blickrichtung. Das ist umständlich, aber spannungsfördernd: Hier entweicht man Monstern nicht mit müheloser Behändigkeit, vielmehr wird jeder Fluchtversuch zur schweißtreibenden Herausforderung: Hektisch die Hüfte in die gewünschte Richtung rotieren und dann hoffen, dass man auf eine günstige Kameraposition zurennt. Auch beim Zielen mit Waffen kommt es auf den Blickwinkel an, sonst wird die knappe Munition verschwendet.

STORY & SPIELFIGUREN



Liebesgrüße von Lovecraft

Immer gerne genommen: Das verwunschene Spukhaus, das seine Bewohner in den Tod treibt. Der Selbstmord des Malers Jeremy Hartwood in der Villa Derceto ruft wahlweise Nichte Emily oder Detektiv Edward Carnby auf den Plan. Ob man mit männlicher oder weiblicher Polygonfigur unterwegs ist, hat keine spielerische Auswirkungen, aber es ist eine nette Gleichberechtigungsgeste. Aus Briefen und Büchern erfahren wir immer mehr über das Gemäuer und seine unheimlichen Untermieter, bis wir im Keller dem Spuk ein Ende machen. Bei Story und Monstern ist offensichtlich, dass die Werke von Autor H.P. Lovecraft als Inspirationsquelle dienten.

GEGENSTÄNDE & PUZZLES



Die Tücke des Objekts

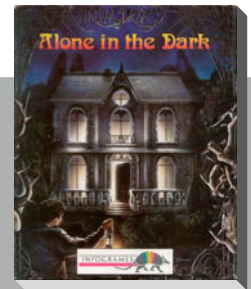
Das Inventar füllt sich rasch mit Gegenständen, die wir oft an anderer Stelle verwenden müssen, um in der Villa voranzukommen. So wird ein tödliches Gemälde mit einer Decke verhüllt oder die Geisteransammlung im Ballsaal mit einer ganz bestimmten Tanzmusik in Bewegung gebracht. Nicht jedes Einsatzgebiet ist offensichtlich, manchmal hilft nur ausprobieren. Mit Cleverness lässt sich auch der ein oder andere Kampf vermeiden, zum Beispiel indem wir eine Truhe über eine Falltür schubsen. Und stellen wir den hungrigen Zombies im Speisesaal einen Suppentopf hin, mampfen sie friedlich vor sich hin, statt uns anzugreifen.

AKUSTIK-TRIP



Grauensvoller Sound

Großen Anteil an der Gruselstimmung von *Alone in the Dark* hat die angenehm zurückhaltende, aber stets passende Soundkulisse. Unheimliches Dielenbretter-Knarzen begleitet die Schritte unseres Helden, gelegentlich vernehmen wir gespenstisches Gelächter oder ein unheimliches Heulen in der Ferne. Nahende Monster werden durch einen Wechsel bei der Musik angekündigt – die freilich manchmal auch dann ein paar Takte dramatischer wird, wenn gar nichts Besonderes passiert. So bleiben wir stets angespannt, spitzen die Ohren und reagieren argwöhnisch auf jeden ungewöhnlichen Mucks, der aus der Soundkarte klimpert.



FAKTEN

- » **PLATTFORM:** PC
- » **PUBLISHER:** INFOGRAMES
- » **ENTWICKLER:** INFOGRAMES
- » **VERÖFFENTLICHT:** 1992
- » **GENRE:** ACTION-ADVENTURE

Was die Presse sagte ...



Power Play 1/93: 80/100

»Seit einigen Tagen linse ich vorsichtig hinter die Tür, bevor ich mich in andere Zimmer wage – *Alone in the Dark* fordert Tribut [...] Die Fürchte-dich-Story ist eine gelungene Adventure-Arcade-Mischung – eine Gruselmixtur, die immer wieder mit neuen Überraschungen und Effekten aufwartet. Die Grafik ist extrem spektakulär: Die Blickwinkel innerhalb der Räume erinnern an alte Horrorschinken und verzerren selbst harmlose Kohlekeller zu furchteinflößenden Kerkern.«
(Christian von Duisburg)

Was wir denken

Alone in the Dark definierte eine neue Art von Action-Adventure, die später von *Resident Evil* popularisiert wurde. Mit der 1992 bejubelten Polygongrafik lockt man heute keinen Zombie mehr hinter dem Ofen hervor, doch Stimmung und Inszenierungsstil haben sich prima gehalten.



Westwood Studios



Westwoods Geschichte beginnt in einer Garage in einem Vorort von Las Vegas und führt zu sagenumwobenen Titeln wie *Eye Of The Beholder*, *Dune 2*, *Blade Runner* und natürlich vor allen anderen *Command & Conquer*. **Retro Gamer** begibt sich gemeinsam mit den Firmengründern Brett Sperry und Louis Castle auf die Spur ihres Erfolges ...

Alles begann mit der gemeinsamen Freude an einem Homecomputer. Louis Castle hatte es geschafft, die 2.100 Dollar anzusparen, um sich einen Apple II zu leisten. Dafür hatte er mehrere Sommer lang für 1,25 Dollar pro Stunde bei der Stadtverwaltung von Las Vegas gearbeitet. „Ich erinnere mich, dass ich die bunten Farben auf dem Bildschirm toll fand“, verrät uns Louis. „Ich studierte Kunst und interessierte mich für Kubismus und dessen einfarbige Flächen. Ich konnte es nicht fassen, dass so

etwas auf einem Computer so einfach sein sollte. Eigentlich wollte ich zwar Architekt werden, doch dann beschloss ich, meinem Hobby einen Sinn zu geben und lernte programmieren. Danach ließ meine Begeisterung für die Architektur stark nach.“

Nach seinem kurzen Kunst- und Informatikstudium an der University of Nevada nahm Louis einen Job als Verkäufer bei einem kleinen Computerhändler an, bei dem die örtliche Apple-Fangemeinde ein Zuhause gefunden hatte. „Brett kam eines Tages in den Laden, weil er einen Ausdruck

□ SOFORT-EXPERTE

Westwood wurde 1985 von Louis Castle und Brett Sperry gegründet. Anfangs arbeiteten die beiden in einer umgebauten Garage in Las Vegas.

Eine der ersten Auftragsarbeiten von Brett Sperry vor seiner Zeit bei Westwood war die Portierung von *Impossible Mission II* auf den Apple II.

Zu Beginn konvertierte Westwood einige 16-Bit-Titel für Epyx, darunter die Trilogie *The Temple Of Apshai*. Die Firma programmierte auch Spiele für Electronic Arts und Strategic Simulations. Die erste eigene Entwicklung, *Mars Saga*, erschien 1988 bei EA.

Westwood war mit Titeln wie *Dune 2*, *Command & Conquer* und *Alarmstufe Rot* ein Pionier des Echtzeitstrategie-Genres – aber auch Rollenspiele wie *Eye Of The Beholder* gelangten zu Weltruhm.

1992 wurde der Name Westwood Associates in Westwood Studios geändert, als die Firma ein Teil von Virgin Interactive wurde.

brauchte“, erinnert sich Louis. „Ich besaß einen Drucker, also lud ich ihn zu mir nach Hause ein. Er sah einige meiner Animationen – und der Rest ist Geschichte, wie man so schön sagt.“

Brett Sperry wurde bald mit Louis Castle zum Begründer von Westwood. Zu jener Zeit arbeitete er als freiberuflicher Entwickler. Er traf sich regelmäßig in dem Laden mit einigen Freunden, die sich das Programmieren selbst beigebracht hatten. Nicht alle arbeiteten mit dem Apple II – einige waren auch auf dem C64 und anderen Plattformen aktiv, doch jeder versuchte, sein Wunschprojekt zu verwirklichen. „Ich war von den grafischen Möglichkeiten fasziniert, und als ich merkte, wie einfach man tolle Grafik auf dem Apple II umsetzen konnte, war es das“, erzählt er.

Es war 1984 und die erste Generation der 8-Bit-Computer wick gerade den 16-Bit-Plattformen. Brett hatte für Firmen wie Epyx, iMagic und einen örtlichen Betrieb namens ACT gearbeitet und wollte nunmehr seine eigene Firma aus der Taufe heben. „Ich erwähnte das Thema Louis gegenüber bei einer Wanderung im Yosemite-Park“, sagt er. Louis reagierte zunächst verhalten, da er selbst gerade als Freiberufler angefangen hatte. Schließlich stimmte er aber zu, weil er wie Brett großes Interesse daran hatte, 16-Bit-Projekte zu entwickeln.



» Als ich merkte, wie einfach man tolle Grafik auf dem Apple II umsetzen konnte, war es das.«

APPLE FORDERT EIN WEITERES OPFER UND DIE GESCHICHTE VON WESTWOOD BEGINNT



Konvertierungskapriolen

Die beiden gingen auf Namenssuche für ihre Unternehmung. Sie wollten einen Begriff wählen, der sie nicht nur auf Spiele festlegte, da beide auch schon für Ärzte oder Rechtsanwälte gearbeitet hatten: „Westwood in Kalifornien war 1985 ‚der Ort, an dem sich Hollywood mit der Jugendkultur verband. Ich fuhr ziemlich oft von Las Vegas aus hin, nur um dort abzuhängen. Wir wählten also Westwood Associates als Firmenname, um das Gefühl von jugendlicher Energie und gleichzeitig

Hollywood-Geschäftigkeit einzufangen, obwohl Westwood in Las Vegas gegründet wurde. Das erste Projekt der beiden, ein Dungeon-Rollenspiel, bestimmte bereits die spätere Ausrichtung von Westwood. Da Brett sein erstes großes Projekt als freier Entwickler für Epyx erledigt hatte, wandte er sich nach der Gründung von Westwood zunächst an Bob Lindsey, den Epyx-Entwicklungschef. „Bob gab uns die *Temple Of Apshai*-Trilogie, anfangs eine reine Portierung. Wir stürzten uns darauf, weil wir wussten, dass wir es in unter einem Monat schaffen konnten.“

Epyx ließ den beiden Kreativen viel Freiraum, als sich herauskristallisierte, dass sie die Titel im Prinzip für die 16-Bit-Plattformen neu erschufen. Daraus ergaben sich allerdings auch Probleme, wie Louis erklärt. „Unsere erste Version von *Temple*

Of Apshai für den Mac lief in Echtzeit statt rundenbasiert. Epyx fand, dass das zu weit vom Original entfernt war. Man könne den Spielern keine komplizierten taktischen und strategischen Entscheidungen unter Zeitdruck zumuten. Nun ja.“

Die Umsetzung von *Temple Of Apshai* brachte Westwood lediglich 18.000 Dollar ein, gerade genug, um die Ausgaben zu decken. Doch es folgten weitere Projekte für Epyx, darunter Konvertierungen von *Winter Games*, *World Games* und *California Games*. Gerade bei diesen Titeln gab es für Louis und Brett wieder mehr Freiheiten, da die beiden die Spiele praktisch neu programmierten und dabei auch den Code im Hintergrund aufräumten. Dadurch mussten Grafik und Sound zwar neu erstellt werden, doch es konnte beispielsweise auch ein verbessertes Physikmodell integriert werden.

„Die Anfangsjahre waren von einer unglaublichen Leidenschaft fürs Programmieren und der Vernachlässigung von so ziemlich allem anderen geprägt“, sinniert Brett. Westwood verschrieb sich zunächst schnellen Umsetzungen für andere Firmen. „Die Leute dachten, ‚die machen ja nur Portierungen.‘ Wenn man allerdings einen Hit auf 16 Bit umsetzte, war das ein Riesenhaufen Arbeit. Wir schrieben die Spiele praktisch neu und versuchten dabei, sowohl dem Geist des Originals möglichst treu zu bleiben als auch wunderhübsche

□ ZAHLEN-SPIELE

2 So viele CD-ROMs hatte die PC-Fassung von *Command & Conquer* und erlaubte es dadurch zwei Spielern, gegeneinander anzutreten.

10 Levels gab es in der SNES-Version von *König der Löwen*.

20 Einzigartige Einheiten gab es auf Seiten der GDI- und NOD-Fraktionen in *Command & Conquer*.

32 Die maximale Anzahl von baubaren Einheiten in der Amiga-Version von *Dune II*.

231 Die Anzahl an Orten aus *The Legend Of Kyrandia: Book One*, darunter das berühmt-berüchtigte Labyrinth...

130.000 Verkaufte Exemplare von *Eye Of The Beholder*, sehr zur Freude vonSSI.

21 Millionen Anzahl von verkauften Westwood-Spielen des C&C-Franchise bis Februar 2003, als der letzte ihrer Titel, *Generäle*, erschien.

122,5 Millionen Der Betrag in US-Dollar, den EA 1998 für Westwood auf den Tisch legte.

DIE FIRMEN-ARCHIVE



lance. „Ich war seit der sechsten Klasse ein Fan von D&D, also fand ich es großartig, etwas zum *Dragonlance*-Universum beisteuern zu können“, erzählt er stolz. „Die Jungs von TSR waren recht entspannt mit ihrer Marke und erlaubten uns, die Kämpfe bei *War of the Lance* frei zu gestalten. Es war der letzte Titel, bei dem ich alles selbst programmierte, und meine letzte komplette 3D-Engine. *DragonStrike* nutzte Fraktalge-lände, das in Echtzeit generiert wurde, Flug-physik und eine tolle Bildkompression, auf die ich besonders stolz bin, da sie die Basis für die späteren Vollbild-Videosequenzen in *C&C* und das Beleuchtungssystem in *Blade Runner* darstellte.“

Mit SSI als Publisher kam für Westwood endlich der Durchbruch – und zwar mit dem aufsehenerregenden *Eye Of The Beholder*, einem Dungeon Crawler im D&D-Universum, der sich wie eine 3D-Version des nie verwirklichten Echtzeit-Prototypen der *Apshai*-Trilogie spielte. Brett hält *Eye Of The Beholder* für seine größte Errungenschaften der Anfangszeit: „Es war ein neuartiges Projekt, das ich SSI erst schmackhaft machen musste. Wir mussten für den 3D-Echtzeitanatz eine Menge der D&D-Regeln verbiegen, doch wir behielten stets den eigentlichen Geist der Vorlage im Hinterkopf. Es war ein Riesenerfolg – niemand hatte je zuvor auf dem PC etwas Ähnliches gesehen.“

Wie Louis weiter erklärt, war *Dun-geon Master* auf dem Atari ST die Anre-gung dafür, die D&D-Spielmechanik auf den Computer umzusetzen. Es herrschte die Meinung, dass ein solch komplexes System wie D&D rundenbasiert sein musste. Das Team teilte diese Ansicht nicht und wollte ein Spiel entwickeln, das gleichzeitig auf D&D basierte und gut spielbar war. Brett kümmerte sich um die Bedienoberfläche und Chefgrafiker Rick Parks sich um die großartigen Animationen.

Die Technologie, die speziell für *Eye Of The Beholder* entwickelt wurde, brachte die ganze Firma voran, konstatiert Brett. „Wir nahmen das, was wir gelernt hatten, und wandten unsere Aufmerksamkeit einem meiner Lieblingsgenres zu: der Strategie. Wir wollen herausfinden, wie man ein Echtzeitstrategiespiel aus der Vogelperspektive machen konnte, das einfach und Spaßig war und Wiederspielwert hatte.“ Nach etwa 15 bis 20 Prototypen war das finale Produkt geboren: *Dune 2: Battle For Arrakis*.

Mit diesem Spiel, das 1992 erschien, ging auch die Geburt der Echtzeitstrategie (RTS) einher, dem wichtigsten Beitrag von Westwood zur Spielegeschichte. *Dune 2* ebnete auch den Weg für *Command & Conquer*, da das Team nach *Eye Of The Beholder* einen Strategietitel entwickeln wollte, der auf einem eigens entworfenen Fantasy-



16-Bit-Schöpfungen daraus zu machen. Es war großartig: Wir lebten unseren Traum, hatten unsere eigene Firma. Ich habe nie härter gearbeitet. Natürlich verdienten wir dabei kaum Geld, schließlich gab es immer etwas anzuschaffen: schnellere Rechner, eine bessere Soundkarte oder einen neuen Synthesizer.“

Neue Märkte

Produkte für andere Firmen, darunter den RPG-Spezialisten Strategic Simulations Inc, die eine Lizenz für *Dungeons & Dragons* hatten, gaben Westwood eine neue Rich-tung vor. „Wir machten ein Fantasy-Spiel namens *Questron II* für SSI“, sagt Brett. „Danach kam *Mars Saga* für EA, das Louis selbst entwickelt hatte und das unser erstes Action-Strategie-Spiel war.“

Beide Titel unterschieden sich von den vorherigen Spielen, worüber Louis und Brett froh waren. Sie wollten Westwood eine neue Ausrichtung auf Rollen- und Strate-giespiele geben, da sie die vorhande-nen Titel auf dem Markt für schwer zugänglich und hässlich hielten. Westwood wollte für grafisch herausragende Spiele stehen „Mit der ersten Welle von Einstellungen engagierten wir Grafiker, was damals durch-aus unüblich war. Benutzer-freundlichkeit stand für mich im Vordergrund, also hielt ich unsere Entwickler dazu an, das Interface immer weiter zu vereinfachen. Ich wollte Spiele spielen und kein Stu-dium dafür absolvieren müssen.“

Ein Titel, den Louis heute noch ganz besonders mag, ist *DragonStrike*, ein 3D-Drachen-kampf-Flugsimulator in der AD&D-Welt von *Dragon-*



□ WAS WURDE AUS...



Brett Sperry

Brett war zuletzt Geschäftsführer bei Jet Set Games, einer Firma, die er ge-meinsam mit dem Ex-Westwood-Ent-wickler Rade Stoj-savljevic gegründet hat. „Jet Set Games ist eine in-teressante Firma“, sagt er. „Als Rade und ich sie 2008 gründeten, war unser großes Ziel, mobile Unterhaltung zu bieten. Als das iPhone herauskam, fühlte ich, dass es alles verändern würde und man zu purer, leichter Unterhaltung für unterwegs zurückkehren musste. Ich biete den Leu-ten gern ein-fache, schnelle Spiele, die leicht und intuitiv zu er-lernen sind.“ *Highborn*,

ein rundenbasiertes Fantasy-Strategiespiel mit sozialen Funkti-onen, erschien 2010 und konnte in jenem Jahr den ersten Platz in den Strategie-Charts auf dem iPad einnehmen.

Louis Castle

Louis arbeitet nach einem kurzen Zwi-schenspiel 2011 als Vizepräsident bei Zynga



(*FarmVille*, *CityVille*) der-zeit bei Shuffle Master, einem Hersteller von Spieltischen und Zu-lieferer für Casinos. Er

lebt mit seiner Familie nach wie vor in Las Vegas.

Petroglyph

Als Electronic Arts 2003 Westwood auflöste, taten sich einige Ex-Mitarbeiter zusammen und gründeten Petroglyph Games. Mit Mike Legg, der seit 1986 bei Westwood gewesen war und an der *Kyrandia*-Trilogie, *Blade Runner* und *Lands Of Lore* gearbeitet hatte, und Joe Bostic, dem Chefentwickler von *Dune II* und *Command & Conquer*, konnte Petroglyph sich einen guten Ruf im RTS-Genre erwerben. Bekannte Titel sind unter anderem *Star Wars: Empire At War*, *Universe At War: Earth Assault* sowie *Battle For Graxia* und *Grey Goo*.



» [PC] Die simulierte 3D-Ansicht in *Mars Saga* ähnelt schon *Eye Of The Beholder*.



Szenario basieren sollte. „Brett und Joe Bostic liebten beide *Military Madness* auf dem NEC TurboGrafx und dachten, die Verbindung von Strategie wie in *Might & Magic* und Echtzeit wie in *Rescue Raiders* könnte ein Hit werden“, fasst Louis die damaligen Pläne zusammen. Als Virgin hierfür die *Dune*-Lizenz anbot, war das eigene Fantasy-Szenario erst einmal vom Tisch.

Brett Sperry war über die Lizenz begeistert: „Ich war ein Fan von Frank Herberts Universum, also machten wir

» Das Team von *Eye Of The Beholder* 1991. Von links: Aaron Powell, Joe Bostic, Phillip W. Gorrow, Glenn Sperry, Paul Mudra, Bill Stokes, Rick Parks, Joseph B. Hewitt.



mit Virgin gemeinsame Sache, die gerade ein Action-RPG namens *Dune* abgeblasen hatten. Unser Spiel sollte *Dune: Battle For Arrakis* heißen. Wir hatten es fast fertig, als der Entwickler des eigentlichen *Dune* [Cryo Interactive, Anm. d. Red.] wieder auftauchte. Sie hatten ihr Spiel abgeschlossen und wollten, dass Virgin es veröffentlichte. Ich war frustriert, da unser Spiel mit diesem Titel rein gar nichts zu tun hatte.“ Virgin veröffentlichte letzten Endes beide Spiele und es sprach sich schnell herum, dass *Dune 2* keine Fortsetzung, sondern ein revolutionärer Einzeltitel war.

Ein anderes Spiel von 1992, das humorvolle Adventure *The Legend Of Kyrandia*, führte zu einer Reihe von Ereignissen, an deren Ende Westwood von Virgin aufgekauft wurde. „Ich hatte *Kyrandia* einigen Leuten gezeigt, darunter Ken Williams von Sierra und Martin Alper von Virgin“, weiß Brett zu berichten. „Wir hatten Erfolg im Rollenspiel- und Strategiemarkt und wollten etwas Lustiges im Adventurebereich machen. Statt ‚open door‘ oder ‚look rock‘, was ich lachhaft fand, sollte man Befehle mit der Maus geben können. So entstand *Legend Of Kyrandia*. Es bot eine lustige Geschichte in einer kontextsensitiven Welt.“

Williams und Alper waren von dem Spiel derart angetan, dass beide kurzerhand Westwood kaufen wollten. Über diese Angebote war Brett zunächst verärgert, da

» *Eye Of The Beholder* war ein Riesenerfolg – niemand hatte je zuvor etwas Ähnliches gesehen.«

WESTWOOD MACHT EINEN GEWALTIGEN SCHRITT NACH VORNE.

es ihm, so sagt er es jedenfalls, nicht um Geld ging. Sierra bot Westwood jedoch an, vollkommen unabhängig zu bleiben, sodass Brett die Idee nicht mehr ganz so kritisch sah. Damals stiegen die Kosten, und Brett musste als Geschäftsführer an steigende Gehälter, Gesundheitsleistungen und größere Budgets denken. Doch als Williams zu den Verhandlungen einen Mitarbeiter entsandte, der klarstellte, dass man ohne Genehmigung keinen Bleistift würde anschaffen können, kamen Brett ernste Zweifel.

Auf der anderen Seite stand Virgin zu seinen Versprechen. Brett fährt fort: „Außerdem hatten wir noch von *Dune 2* eine hervorragende Beziehung zu Martin Alper. Virgin hielt sich komplett aus dem Tagesgeschäft heraus. Wir wurden als Künstler und Geschäftsleute ernst genommen und bekamen unsere eigene Marke. Das wollten wir von Anfang an: Für alle unsere Erfolge und Misserfolge verantwort- ▶

■ GARAGEN-GANG

„Wir begannen wirklich in der umgebauten Garage meiner Eltern, blieben dort aber nicht lange“, erinnert sich Louis. „Wir mussten eine dritte Person einstellen, um zwei Spiele auf einmal stemmen zu können, Barry Green. So wurden wir zu einer richtigen Firma. Nach einem Jahr wollte uns Bob Lindsey von Epyx im Rahmen der CES einen Besuch abstatten. Wir konnten ihn natürlich nicht zwischen Einfahrt und Mülltonnen empfangen und mieteten eine kleine Suite in einem Hotel. Dazu gehörte auch ein Konferenzraum und eine Empfangsdame, sodass er nicht merkte, dass wir eigentlich nur ein 35-Quadratmeter-Büro hatten.“



ZEITSTRAHL

BRETT SPERRY UND LOUIS CASTLE GRÜNDEN WESTWOOD ASSOCIATES.

WESTWOOD VERÖFFENTLICHT MARS SAGA, DIE ERSTE KOMPLETTE EIGENENTWICKLUNG DER FIRMA.

WESTWOOD WIRD VON VIRGIN INTERACTIVE GEKAUFT. MIT *DUNE II* UND *THE LEGEND OF KYRANDIA* ERSCHEINEN DIE ERSTEN FRÜCHTE DIESER PARTNERSCHAFT.

BLADE RUNNER ERSCHEINT. *COMMAND & CONQUER* ERREICHT 5 MILLIONEN VERKAUFTE EINHEITEN.

ALARMSTUFE ROT 2 ERSCHEINT. ES VERKAUFT SICH 2,46 MILLIONEN MAL.

EA LÖST WESTWOOD AUF UND ÜBERNIMMT GEWILLTE MITARBEITER IN DAS STUDIO IN LOS ANGELES. EIN TEIL DER WESTWOOD-CREW TRENNT SICH VON EA UND GRÜNDET PETROGLYPH GAMES.

1985

1986

1988

1990

1992

1995

1997

1998

2000

2002

2003

UMSETZUNGEN DER *TEMPLE-OF-APSHAF* TRILOGIE, DER ERSTEN AUFTRAGSPORTIERUNG WESTWOODS, ERSCHEINEN FÜR AMIGA, ATARI ST UND APPLE MAC BEI EPYX.

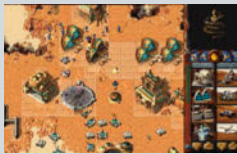
DRAGONSTRIKE UND *EYE OF THE BEHOLDER* ERSCHEINEN BEI STRATEGIC SIMULATIONS INC. EINE FORTSETZUNG, *EYE OF THE BEHOLDER II: THE LEGEND OF DARKMOON*, FOLGT.

COMMAND & CONQUER KOMMT IN DEN HANDEL, *ALARMSTUFE ROT* FOLGT EIN JAHR SPÄTER.

ELECTRONIC ARTS KAUFT VIRGIN INTERACTIVES BESTÄNDE, DARUNTER AUCH WESTWOOD STUDIOS.

WESTWOODS LETZTES SPIEL *EARTH & BEYOND* ERSCHEINT.

□ EPOCHALE SPIELE



Dune II: Battle For Arrakis [1992]

Durch *Eye Of The Beholder* und diesen Titel stand Westwood endgültig im Rampenlicht. Das bahnbrechende Echtzeitstrategiespiel ist immer noch fesselnd und gut spielbar.



The Legend Of Kyrandia Book Two: Hand Of Fate [1993]

Das unkonventionelle, humorvolle Adventure spielt in einer Liga mit *King's Quest* und *Simon The Sorcerer*. *Hand Of Fate* ist der beste Teil in Westwoods Trilogie.



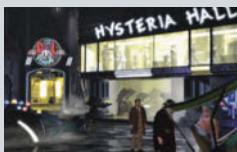
Lands Of Lore: The Throne Of Chaos [1993]

Mit *Lands Of Lore* erschuf Westwood die ultimative Mischung aus Rollenspiel und Echtzeit und baute auf den Erfahrungen von *Eye Of The Beholder* auf. Der erste Teil ist gleichzeitig der spielbarste.



Command & Conquer [1995]

Dieser Titel veränderte das Strategie-Genre für immer. Die Steuerung ist intuitiv, man kann mehrere Einheiten auswählen und der Sprung von der einfachen Optik bei *Dune II* hin zum realistischen Terrain bei *C&C* ist beeindruckend. Für Mehrspieler sehr gelungen.



Blade Runner [1997]

Als Nebenhandlung zum Film und dessen Figur Deckard wurde Westwood Adaption als das „erste Echtzeit-Adventure in 3D“ vermarktet. Die aufwendigen Grafiken und die Liebe zum Detail werden von der Fangemeinde noch heute geschätzt.



Command & Conquer: Red Alert 2 [2000]

Auch in der Fortsetzung war der B-Movie-Charme von *Alarmstufe Rot* zu spüren. Im letzten 2D-RTS von Westwood überfallen die Sowjets die USA. Ihr könnt sie entweder abwehren oder ihnen helfen.

□ BESSER MEIDEN



Command & Conquer: Renegade [2002]

Renegade war ein Shooter und beileibe kein schlechtes Spiel, es enthielt sogar Elemente wie rudimentären „Basisbau“. Doch der Multiplayer-Modus machte nicht lange Spaß, und der Solopart krankte an der dummen KI.



» [PC] *Eye of the Beholder 2 war* eine überragende Fortsetzung.

► lich sein, bis hinunter zum Design der Schachtel.“ Louis Castle ist der gleichen Meinung und fügt hinzu: „Virgin gab uns künstlerische Freiheit und die Mittel, um weiter zu wachsen. Ich habe den Verkauf nicht bereut, auch wenn ich gerne vorher noch *C&C* ausgeliefert hätte!“

Heldentaten

Bevor *Dune 2* überhaupt fertig war, wusste Brett bereits, was er beim nächsten Spiel besser machen musste. Er wollte kein *Dune 3* machen, sondern hatte schon das *C&C*-Universum im Kopf und tat sich mit Joe Bostic zusammen, der die Programmierung übernahm. Dieser nächste Titel wurde zu Westwoods größtem Hit und rechtfertigte für Virgin die Entscheidung, die Firma zu übernehmen. Als eines der ersten Produkte, das voll auf das Medium CD-ROM setzte, kombinierte *Command & Conquer* die Echtzeitkomponente von *Dune 2* mit einem unterhaltsamen – wenn auch albernem – Plot mit Vollbildvideos. Es verkaufte sich über 1,5 Millionen Mal.

Aus der ebenso verrückten Idee eines zeitreisenden Albert Einsteins, der Hitler vor der Machtergreifung ermordet und einen alternativen Zweiten Weltkrieg veranlasst, entstand der Quasi-Nachfolger, entstand der Quasi-Nachfolger, *Alarmstufe Rot*, in Deutschland als *C&C 2* vermarktet. „*Alarmstufe Rot* hatte von Anfang an einen starken Charakter“, erklärt Brett. „Ich hatte drei verschiedene Handlungsbögen für *C&C* im Sinn: einen zeitgenössischen, einen mit einer alternativen Vergangenheit und einen in der Zukunft. Wir hätten alle drei gleichzeitig entwickeln können, und es wären alles *Command &*

Conquers gewesen. Wir bauten immer auf unseren Erfahrungen auf und fügten Features hinzu, die die Spieler wollten. Bei *C&C* fügten wir allerdings Features hinzu, von denen die Spieler noch gar nicht wussten, dass sie sie wollten.“

Die Spielereihe um *Command & Conquer* und *Alarmstufe Rot* wurde für Westwood zum Goldesel und brachte mit Fortsetzungen und Add-ons mehr als ein Dutzend Titel hervor. Dennoch war jeder ein Einzelwerk. Obwohl etwa *Operation Tiberian Sun* als Fortsetzung zu *C&C* erschien, waren beide voneinander völlig unabhängige Spiele, die man gut separat spielen konnte. Man musste nichts über die anderen *C&C*-Titel wissen, um Spaß mit einem davon zu haben.

Mit *C&C* verschiebte sich Westwood auch stark dem Multiplayer-Spiel, schließlich wurden die Titel mit je zwei CDs ausgeliefert, die es schon von vornherein ermöglichten, übers Netzwerk gegeneinander zu spielen. Ein anderer Westwood-Titel, *Monopoly* von 1995, bot als erstes kommerzielles Spiel überhaupt Multiplayer über das Internet sowie eine „Chatfunktion“ an. Brett erklärt hierzu: „Das einzige, das noch spannender ist, als gegen die KI zu spielen, ist, gegen den eigenen Bruder oder einen Freund zu spielen.“ Als die Internetzugänge schneller wurden, nutzte Westwood die Gelegenheit, kooperatives oder kompetitives Multiplayer in vielen ihrer Spiele anzubieten.

Die Virgin-Ära war nicht nur wegen *C&C* eine überaus fruchtbare Zeit für Westwood. Es erschienen auch zwei Fortsetzungen zu *Kyrandia* sowie ein Remake von *Dune 2* namens *Dune 2000*. Ein weiteres großes Franchise war die Neuerfindung von *Eye Of The Beholder* für das CD-ROM-Zeitalter: *Lands Of Lore*. Brett hat jedoch Probleme damit, wie sich diese Reihe nach dem ersten Teil entwickelte: „Ich liebte das erste *Lands Of Lore*, das unter meiner Verantwortung entstand“, sagt er. „Doch ehrlich gesagt waren der zweite und dritte Teil für mich eine Enttäuschung, und dafür übernehme ich teilweise die Verantwortung. Ich hatte eine Vision für die Spiele, nahm





North Beach

» [PC] *Kyandia 3: Malcolm's Revenge*: Die Szene erinnert verdächtig an *Monkey Island*.



» [Amiga] *Die Verfolgungsjagd aus König der Löwen*.



mir aber nicht genügend Zeit, sie dem Team zu vermitteln. Damals war ich zu sehr auf den zweiten und dritten Handlungsbogen für *C&C* fixiert.“

Von *Blade Runner* zu *Earth & Beyond*

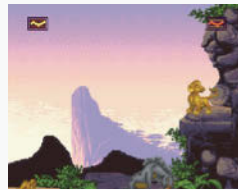
Die Verwendung der wohlklingenden Stimme von Patrick Stewart in *Lands Of Lore* war eine von vielen Kooperationen zwischen bekannten Schauspielern und Westwood, darunter Michael Biehn (*Terminator*, *Aliens*), Sean Young (*Blade Runner*), John Rhys-Davies (*Indiana Jones*, *Shogun*) und James Earl Jones (*Star Wars*, *Conan der Barbar*). „Als aufstrebender Wirtschaftszweig konnten wir viele talentierte Schauspieler verpflichten. Für viele war das ein angenehmer Job, denn sie mussten nicht viel tun und verdienten ziemlich gut dabei.“

Umstritten ist der letzte Titel von Westwood aus der Virgin-Zeit: die 1997 erschienene Adaption von *Blade Runner* (siehe das Making Of in diesem Heft). „*Blade Runner* ist immer noch mein Lieblingsfilm, und das Konzept für das Spiel

und die technische Implementierung entstanden unter meiner Regie“, sagt Louis. Besonders schätzt er den einzigartigen visuellen Stil, der heute, trotz aller Pixeligkeit, immer noch ansehnlich ist. Westwood verwendete Techniken wie Echtzeit-Compositing, die 1996 im Spielbereich noch nicht zu finden waren, als es noch keine vernünftigen 3D-Karten gab.

1998 wurde Westwood von Electronic Arts aufgekauft und so die fruchtbare Zusammenarbeit mit Virgin beendet. Trotz Hits wie *Alarmstufe Rot 2* trugen Enttäuschungen wie *C&C Renegade* oder das erfolglose Weltraum-MMO *Earth & Beyond* zur Schließung des Studios und zur Integration der Reste in EA Los Angeles 2003 bei. „Was Westwood aus der Bahn geworfen hat, waren die unverträglichen Unternehmenskulturen von EA und uns“, analysiert Brett. „Es wurde von Jahr zu Jahr immer heftiger. Außerdem war einigen der Erfolg zu Kopf gestiegen. Auch ich muss einen Teil der Verantwortung übernehmen, denn ich wurde in alle möglichen Richtungen gezerrt und habe nicht oft genug Nein gesagt.“

KÖNIG DER LÖWEN



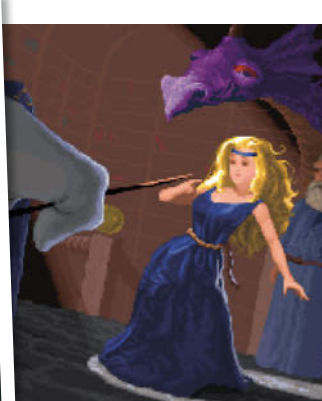
„Das war schon eine stolze Leistung, an die wir uns immer noch gerne erinnern“, erzählt Louis. „Wir stampften das Spiel für zwei Plattformen gleichzeitig aus dem Boden – SNES und Mega Drive – und zwar mit nur 13 Leuten in sechs Monaten. Die Unterstützung von Disney kam spärlich und wir mussten die Engine komplett neu entwickeln, da David Perry und sein Team gerade Virgin verlassen hatten und die Autoren der Original-Engine von Aladdin nicht mehr greifbar waren. Der Film befand sich noch in der Produktion und so bekamen wir immer nur die Grafiken, die schon freigegeben waren – Monate nach unserem Entwicklungsstart. Am Ende hatten wir nur zwei Monate Zeit, um die finalen Grafiken und den Sound zu erstellen und zu integrieren. Das Team von Disney half uns dabei, die Animationen auf Papier und Video zu erstellen, aber wir mussten dann jedes Bild einzeln einscannen und Pixel für Pixel nachbauen. Außerdem spornten sie uns immer wieder an und achteten trotz der übermenschlichen Arbeitsbelastung darauf, dass die Qualität stimmte. Die Zusammenarbeit war enorm fruchtbar.“

Das Gründer-Duo ist jedenfalls stolz auf seine Erfolge und das Erbe der Westwood-Jahre, die uns so viele unvergessliche Titel gebracht haben. „Viele Dinge trage ich immer noch in meinem Herzen“, beteuert Brett. „Mit *Eye Of The Beholder* haben wir etwas Fantastisches erschaffen. Auch *C&C* kann ich immer noch spielen, besonders *Alarmstufe Rot 2*. Auch bei *Blade Runner* haben wir vieles richtig gemacht.“ Louis ergänzt: „Ich bin aus völlig verschiedenen Gründen persönlich stolz auf *Blade Runner*, *DragonStrike*, *Der König der Löwen* und *Monopoly*. Ich schaue manchmal zurück und erinnere mich an großartige Momente der Zusammenarbeit, als einfach alles zu klappen schien.“

„Bei Westwood ging es immer darum, Produkte mit Unterhaltungswert zu liefern, nicht welche, die die neueste Grafikkarte brauchten“, sagt Brett. „Es ging um Spaß, hohen Wiederspielwert, fesselnde Story und Charaktere und um die Spieltiefe. Westwood hat nicht nur deswegen einen Platz in den Geschichtsbüchern verdient, weil wir das Genre Echtzeitstrategie erfunden haben. Sondern auch, weil wir zahlreiche Innovationen für alle möglichen Spiele ermöglicht haben und dies mit großartigen eigenen Produkten zeigen konnten.“

Auf die Frage, was die Zukunft für das Genre bereithalten könnte, das Westwood definiert und fast 20 Jahre lang dominiert hat, stellt Brett eine Gegenfrage: „Was macht denn ein Strategiespiel überhaupt aus? Sogar damals waren die Grenzen schon fließend. Heute bedient sich ein gutes Spiel überall, es ist generell leichter, aber grafisch aufwendiger produziert. Eines fällt mir noch ein: Bei einem richtigen Strategiespiel muss man eher viel herumklicken... das gibt es heutzutage kaum noch.“

» Michael Biehn in *C&C Tiberian Sun*.





DIE FIRMEN-ARCHIVE

RETRO GAMER GRÄBT DIE AKTEN BEKANNTER ALTER FIRMEN AUS.



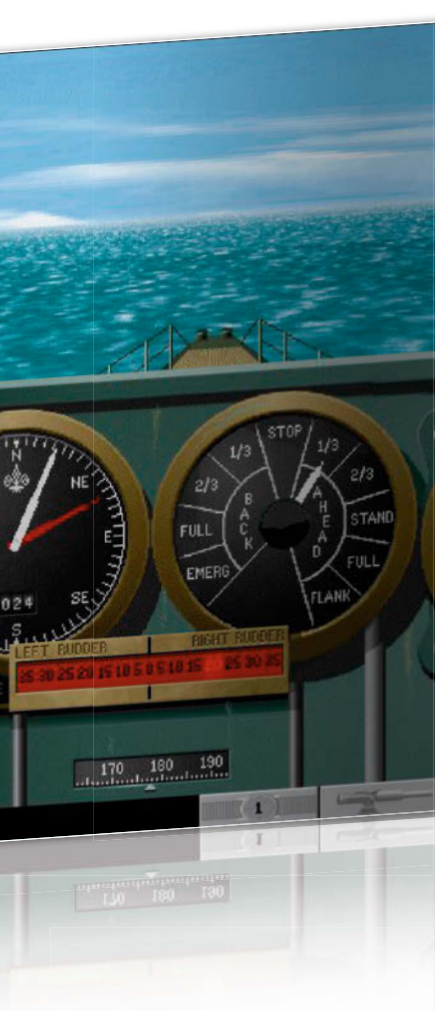
STRATEGIC SIMULATIONS INC

Als die Heimcomputer ihren ersten Aufschwung erlebten, erkannte Joel Billings seine Chance: Er würde sein Lieblingshobby, Konfliktsimulationen, endlich modernisieren. Das Resultat dieser Aktion war SSI, einer der bekanntesten Namen für frühe Strategiespiele und ein wichtiger Meilenstein in der Geschichte des gesamten Genres.



Es ist kein Geheimnis, dass die Mehrzahl der frühen Computerspiele sich in irgendeiner Form bei Brettspielen bediente.

Klassiker wie *Monopoly* konnten zwar eine Familie an einem regnerischen Wochenende bei Laune halten, doch es waren die komplexeren Strategie-Brettspiele, mit denen viele Programmierer aufgewachsen waren. So ist es auch keine Überraschung, dass diese Programmierer ihre Inspiration aus eben jenen Brettspielen bezogen, als sie begannen, die ersten Spiele für Mainframes und für die aufstrebenden Heimcomputer zu entwickeln. Ob es Titel waren, die sich um Panzerbataillone, um Seeschlachten oder



um Bodentruppen drehen: Es wurde alles versucht, Konfliktsimulationen in digitaler Form nachzubauen. Joel Billings, der gerade frisch aus dem College kam, hatte diese Brettspiele von klein auf gemocht und sah in den Heimcomputern eine neue, moderne Alternative für sein Lieblingshobby – und einen potenziellen Markt.

„Es war im Sommer 1979“, erzählt uns Joel über seine frühe Karriere. „Ich war zufällig mit dem Vater meiner Freundin unterwegs, der Programmierer bei IBM war. Gerade war meine College-Zeit zu Ende gegangen und ich erwähnte beiläufig, dass ich mich für Konfliktsimulationen interessierte und dass es richtig cool wäre, wenn man die auch auf einen Computer umsetzen könnte. Er sagte mir, dass er einen befreundeten Programmierer kannte, der genau derselben Meinung sei.“ Joel nahm Kontakt zu diesem auf, und die beiden führten während des Sommers, zwischen College-Abschluss

und Wirtschaftsschule, viele Gespräche. So kam Joel die Idee zu seiner Firma SSI, die er 1979 kurzerhand gründete.

Natürlich hatte Joel keine Ahnung, dass daraus einmal ein großer Strategie- und RPG-Publisher werden würde. Er wollte nur seine Idee umsetzen, die Konfliktsimulationen, die stark tabellenorientiert waren und oft mit einer Unzahl von Papp-Countern daherkamen, komfortabler und moderner zu machen. Das erste Produkt seiner Strategic Simulations Inc. war *Computer Bismarck*, die Umsetzung eines existierenden Brettspiels. In diesem ging es darum, gleichnamige deutsche Schlachtschiffe im Zweiten Weltkrieg zu versenken. SSI entschied sich ganz bewusst für genau diese Vorlage: Da es sich um ein Jagdsequenz handelte, benötigte man nicht allzu viel Aufwand für die KI und konnte den „Kriegsnebel“ anders behandeln als beim Brettspiel. „Im Brettspiel musste man Seezonen ausrufen“, erklärt

Joel das Prinzip. „Allein dadurch wusste der Spieler der deutschen Seite, wo die Royal Navy ungefähr suchte.“ Auf dem Computer konnte man dies vermeiden und das Regelwerk des Brettspiels so implementieren, wie es tatsächlich gedacht gewesen war.

„Alles war neu“, sagt Joel über die frühe Computerspiele-Industrie. „Ich hatte meinen ersten eigenen Rechner im Mai vor meinem Abschluss – einen TRS-80. Zum Glück war die Welt noch klein und ich in Silicon Valley. Als ich mit Kapitalgebern zu reden begann, verwiesen sie mich an Trip Hawkins von Apple Computers, der dort Marketingchef war. Ich traf mich also mit Trip und er überredete mich, dass der Apple II der Rechner war, für den ich Spiele machen sollte.“ Joel erinnert sich daran, wie begrenzt der Zugang zu einem Computer damals tatsächlich war; es handelte sich schließlich um teure Geräte, die nur Enthusiasten mit dem entsprechenden ▶

»[Apple II] *Computer Bismarck* zeichnete sich durch seine professionelle Verpackung aus.



»[Apple II] Nach Beschwerden der Rechteinhaber orientierte sich SSI bald um und verzichtete auf Brettspiel-Umsetzungen.

SOFORT-EXPERTE

Das erste Spiel von SSI, *Computer Bismarck*, war auch das erste kommerzielle elektronische Kriegsspiel.

Alle frühen SSI-Titel waren in BASIC programmiert, da Joel die Sprache im College gelernt hatte.

Nach einigen Veröffentlichungen bei SSI zog Dan Bunten die Aufmerksamkeit von EA auf sich und gelangte so zum Erfolg.

Trip Hawkins, der Gründer von EA und vormalige Marketing-Chef von Apple, überzeugte SSI, Spiele für den Apple II zu machen. Insgesamt produzierte SSI 68 Titel für das Gerät.

Das schlechteste verkaufte Spiel von SSI war *Queen of Hearts*, ein Flipperspiel von 1983, das SSI einen langjährigen Mitarbeiter zur Belohnung programmieren ließ – er hatte schon immer ein Flipperspiel machen wollen.

Im Kampf um die D&D-Lizenz stach SSI zehn andere Firmen aus, darunter auch Electronic Arts, Sierra Online und Origin Systems.

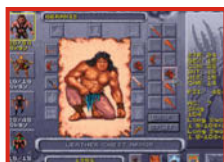
In den ersten acht Jahren veröffentlichte SSI stolze 89 verschiedene Spiele aus den Genres Konfliktsimulation, Rollenspiel und sogar Echtzeitstrategie.

DIE DNS VON STRATEGIC SIMULATIONS INC



KONFLIKT-SIMULATIONEN

Bis zum Schluss produzierte SSI elektronische „CoSims“, vulgo Kriegs-Strategiespiele. Obwohl es sich um eine Marktnische handelte, waren diese Titel während der Anfangsjahre prägend für die Firma und ihren Erfolg.



LIZENZEN

Ein großer Teil der Bekanntheit von SSI kam zwar von unlizenzierten Titeln, doch der richtige Boom setzte erst ein, als man begann, mit der D&D-Lizenz zu entwickeln – viele Spieler kennen SSI erst seit *Pool of Radiance*.



GOLD BOX

Fällt dieser Begriff, so denken viele Spieler an das „goldene Zeitalter der Rollenspiele“, in dem zahlreiche SSI-Titel aus den verschiedenen D&D-Welten angesiedelt waren. Die *Gold Box*-Engine kombinierte „3D“-Stadterkundung mit 2D-Rundenkämpfen.



GESCHICHTE

Durch die vielen Kriegsspiele wurde SSI dafür bekannt, historische Schlachten nachzubilden – viele davon im Zweiten Weltkrieg, in den Koalitionskriegen oder als Seeschlachten in der Reihe *Naval Battles*.



SELBSTGEBASTELTE COSIMS

SSI veröffentlichte einige Programme, bei denen der Spieler seine eigenen Strategiespiele erschaffen konnte. Die Reihe *Wargame Construction Set* brachte es zwar nur auf drei Titel, die aber überaus beliebt waren.

» Rollenspiele sprachen den Massenmarkt mehr an als historische Kriegsspiele.«

JOEL BILLINGS

► Kleingeld zur Verfügung standen. Er arbeitete damals bei einer Firma namens Amdahl, die Mainframe-Rechner herstellte. Dort schloss er sich einigen Hobbyentwicklern an, um Zugriff auf die Computer zu bekommen. *Computer Bismarck* benötigte nur wenige Monate Entwicklung, von August 1979 bis Januar 1980 – dann erschien es bereits für den Apple II und kurz darauf für den TRS-80.

Zu dieser Zeit war die kommerzielle Videospiel-Industrie erst im Entstehen. Heimcomputer waren ein Luxusgegenstand und sämtliche Spiele, die man kaufen konnte, waren handgestrickte Programme, deren Disketten in Gefrierbeuteln verpackt

über den Ladentisch gingen. Doch da Joel mit Brettspielen groß geworden war, dachte er in anderen Bahnen als jene Hobbyentwickler. Für ihn war *Computer Bismarck* kein Videospiel, sondern ein elektronisches Brettspiel. Das Spiel wurde in einer richtigen Schachtel mit Covergrafik verkauft, die eine Karte und eine Anleitung enthielt – Dinge, die auch bei Brettspielen üblich waren.

„Das haben wir nicht gemacht, weil ich so vorausschauend war, sondern weil meine Brettspiele auch immer so verpackt waren“, sagt Joel. „Zu einem Spiel gehören eben auch eine Schachtel und ein paar Extras.“

Joel ist überzeugt, dass die professionell produzierte Box ein wichtiger Vorteil gegenüber den besagten Plastiktütchen war. Auch den Preis setzte er verhältnismäßig hoch an. Die meisten Computerspiele kosteten damals 15 bis 25 Dollar, *Computer Bismarck* dagegen stolze 60 Dollar – wohingegen ein typisches Brettspiel schon für 30 Dollar zu haben war.

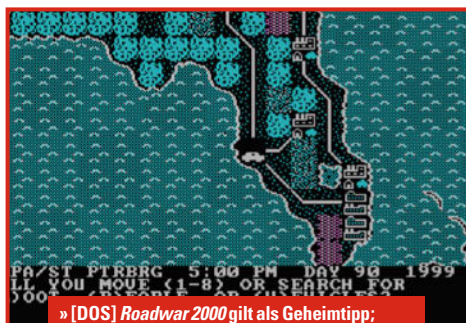
Joel erklärt den Wucherpreis mit einem Rat seines Onkels: „Der sagte: ‚Schau mal, du bist in einem Nischenmarkt

unterwegs, also wirst du nicht allzu viele Exemplare verkaufen. Und außerdem: Wie viel hat die Leute der Computer gekostet, um dieses Ding spielen zu können? 2.000 Dollar? Deine Kunden verfügen also über das nötige Kleingeld.“ Die erste Anzeige warb für *Computer Bismarck* als 2.160 Dollar teures Spiel – 2.100 für den Apple II und 60 für das eigentliche Spiel. Der Legende nach sollen sich einige interessierte Strategiefans nur wegen des Spiels den Apple II angeschafft haben.

Die professionelle Aufmachung führte auch die erste Veränderung für die Firma herbei. Kurz nach der Veröffentlichung von *Computer Bismarck* wandte sich der bekannte Spieleentwickler Dan Bunten an SSI und bat darum, sein neu geschriebenes Football-Programm vorführen zu dürfen. „Wir hatten *Bismarck* herausgebracht und er dachte anscheinend, dass wir wissen, was wir tun. Wir sagten uns: ‚Na klar, das sieht toll aus, lasst uns das veröffentlichen‘. Jemand anderes schickte uns ein Luftkampfprogramm und machte schließlich *Computer Baseball*. So geriet



» [Apple II] SSI hat über die Jahre viele Themen versofft, darunter auch Ungewöhnliches wie Präsidentschaftswahlen.



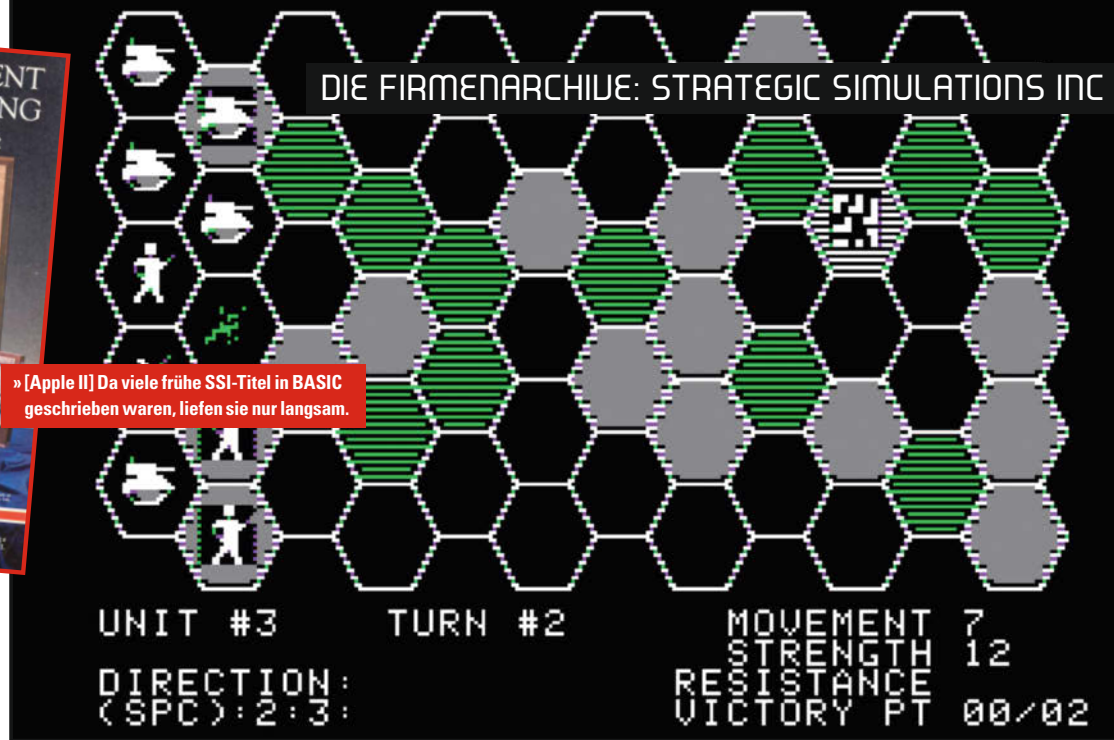
» [DOS] *Roadwar 2000* gilt als Geheimtipp; es nahm im Prinzip das Szenario von *Wasteland* oder *Fallout* vorweg.



» [Apple II] Von den ersten Rollenspielen von SSI konnte *Phantasie* den größten Erfolg für sich verbuchen.



» [Apple II] Da viele frühe SSI-Titel in BASIC geschrieben waren, liefen sie nur langsam.



also unser schöner Geschäftsplan völlig aus dem Ruder.“

Eigentlich wollte Joel mit SSI der Brettspielfirma SPI nahefeiern, die fast alle ihre Produkte intern entwickelte. Doch schnell nahm seine Firma einen anderen Weg: Sobald eine Einsendung nur ein wenig Aussicht auf Erfolg hatte, brachte SSI sie als Publisher auf den Markt. Durch Joels Vorlieben für Konfliktsimulationen tendierte die Firma naturgemäß zu Simulationen und Strategiespielen. Ende 1980 machte SSI bereits Gewinn und hatte *Computer Ambush*, *Computer Quarterback* und *Computer Conflict* veröffentlicht – Spiele über Scharfschützen, American Football und Gefechte im Zweiten Weltkrieg. Von da an ging es schnell vorwärts: 1981 erschienen acht weitere Titel, 1982 fünf und 1983 sage und schreibe 18 Spiele. Ende der 80er Jahre hatte sich SSI längst einen Namen als Spezialist für Strategiespiele sowie taktisch angehauchte Rollenspiele gemacht. Längst ging es nicht mehr nur um den Zweiten Weltkrieg, sondern auch um Baseball, Wahlen, Volkswirtschaft oder Epidemien – und, nicht zu vergessen, immer öfter auch um Fantasy.

Bereits 1984 wurde *Questron* als erstes Rollenspiel an SSI herangetragen und obwohl Joel selbst mit dem Genre nicht viel anfangen konnte, gab es viele Kollegen in der Firma, die große Fans davon waren. Diesen Kollegen war es zu verdanken, dass *Questron* überhaupt erschien und ein

Jahr später von *Phantasia* und dem intern entwickelten *Wizard's Crown* gefolgt wurde. Joel gibt zu, dass dies der Moment war, an dem SSI, die damals etwa 30 bis 40 Mitarbeiter hatten, richtig durchstartete: „Für mich waren Rollenspiele positiv besetzt, da einiger meiner Brettspielkumpen auch D&D spielten – es passte also ins Schema, Rollenspiele zu machen. Von da an wurde SSI größer, da die Rollenspiele den Massenmarkt viel mehr ansprachen als historische Kriegsspiele.“

Waren die Veröffentlichungen von SSI bis dato immer Einzeltitel gewesen, begann mit den Rollenspielen die Zeit der Fortsetzungen. Die Kriegsspiele basierten zwar prinzipiell auf dem gleichen Regelwerk, deckten jedoch immer unterschiedliche Szenarien ab – bei den Rollenspielen konnte man mehr Experimente wagen. 1986 erschien ein Nachfolger zu *Phantasia*, ein Jahr später die Fortsetzung zu *Wizard's Crown*, *The Eternal Dagger*, und schließlich 1988 *Questron 2*. Doch bereits im Jahr zuvor gab es eine für SSI noch sehr viel wichtigere Weichenstellung.

Joel blickt auf den August 1987 zurück: „Unser Vertriebler war auf der Gen

DIE GEBURT VON RTS

Wie SSI ein Genre prägte.

Obwohl Echtzeitstrategie (engl. „real time strategy“, kurz „RTS“) heute eher mit *Starcraft* und *Command & Conquer* in Verbindung gebracht wird, war SSI – zugegebenermaßen indirekt – verantwortlich für einige der ersten RTS-Spiele. Dan Bunten (aus dem später Danielle Bunten Berry wurde) veröffentlichte 1982 *Cytron Masters* bei SSI – laut Werbung „ein so schnelles Spiel, dass man es Strategie-Action nennen kann.“ Ihr konntet dabei Truppen befehlen, die im gleichen Augenblick auf Befehle reagierten, was zu jener Zeit ein absolutes Novum darstellte. Ein Jahr später folgte das Panzer-Echtzeittaktikspiel *Combat Leader*, bevor Dan bei Electronic Arts an *M.U.L.E.* arbeitete.



Con unterwegs, der jährlichen Großveranstaltung von TSR [dem Rechteinhaber von *Dungeons & Dragons*, Anm. d. Red.]. Von dort berichtete er uns, dass TSR die Lizenzrechte an jemanden verkaufen wollte, um Computerspiele zu machen. Also machten wir ihnen bei einer Präsentation *Wizard's Crown* schmackhaft, das praktisch ein taktisches Kampfspiel in einem Rollenspiel verpackt war. Es war wie ein Miniatur- ▶

ZEITSTRAHL

JOEL BILLINGS, EIN COLLEGE-ABSOLVENT MIT EINEM FAIBLE FÜR KRIEGSSPIELE, GRÜNDET STRATEGIC SIMULATIONS INC MIT DEM ZIEL, STRATEGIESPIELE ZU VERÖFFENTLICHEN, BEI DENEN DER RECHNER DIE KI ÜBERNEHMEN UND MEHR DETAILS ALS BEI BRETTSPIELEN BERÜCKSICHTIGEN KANN.

DAN BUNTEN WENDET SICH AN SSI, UM EINE ERWEITERTE FASSUNG SEINES *COMPUTER QUARTERBACK* VERÖFFENTLICHEN ZU LASSEN. DIE FIRMA FUNGIERT DABEI ZUM ERSTEN MAL ALS REINER PUBLISHER.

QUESTRON WIRD VERÖFFENTLICHT, UND DAMIT DAS ERSTE FANTASY-ROLLENSPIEL VON SSI. ES BEKOMMT GUTE KRITIKEN UND DIE MITARBEITER INTERESSIEREN SICH AUCH INTERN MEHR UND MEHR FÜR DAS THEMA.

LANGE ENTWICKLUNGSZEITEN FÜHREN ERSTMALS ZU FINANZIELLEN PROBLEMEN. SODASS SSI GEZWUNGEN IST, ETWA 30 BIS 40 MITARBEITER ZU ENTLASSEN.

TROTZ DES ERFOLGS VON *PANZER GENERAL* MUSS SICH SSI NACH EINEM KÄUFER UMSEHEN, VERPASST EIN ANGEBOT VON EA UND WIRD SCHLIESSLICH AN MINDSCAPE VERKAUFT.

1979

1980

1980

1982

1984

1987

1993

1994

1994

2001

IM JANUAR VERÖFFENTLICHT SSI DAS ERSTE SPIEL: *COMPUTER BISMARCK*, EINE DIGITALE VERSION DES KRIEGSSPIELS BISMARCK, BEI DEM MAN DAS GLEICHNAMIGE SCHIFF JAGEN UND SCHLIESSLICH VERSENKEN MUSS.

SSI HEBT DIE MARKE RAPIDFIRE AUS DER TAUFTE, UM DARUNTER SPIELE ZU VERTEILEN, DIE NICHT VON DER FIRMA SELBST ENTWICKELT WERDEN. ES ERSCHEINEN DORT ABER NUR EINE HANDVOLL TITEL.

SSI KANN DIE RECHTE ZU *DUNGEONS & DRAGONS* ERGATTERN UND DABEI FIRMEN WIE ELECTRONIC ARTS, SIERRA ONLINE UND ORIGIN SYSTEMS AUSSTECHEN. ALS RESULTAT BEGINNT EINE ANHALTENDE WACHSTUMSPHASE.

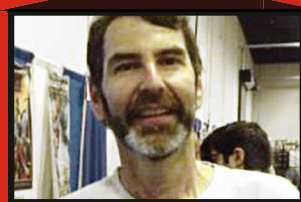
MIT *PANZER GENERAL* ERSCHEINT EIN EINFACHES UND ZUGÄNGLICHES KRIEGSSPIEL MIT VERSCHIEDENEN KAMPAGNEN IM ZWEITEN WELTKRIEG. ES WIRD EIN GROSSER ERFOLG FÜR SSI UND IHR BIS HEUTE ERFOLGREICHSTER STRATEGIETITEL.

UNTER MINDSCAPE MACHEN SICH GROSSE ERFOLGE FÜR SSI RAR. VIELE WICHTIGE MITARBEITER VERLASSEN DIE FIRMA. SCHLIESSLICH WIRD SSI VON UBISOFT ÜBERNOMMEN, DIE DIE MARKE SPÄTER NICHT MEHR WEITERFÜHREN.

WAS WURDE AUS...

JOEL BILLINGS

Joel lebt immer noch sein Faible für Kriegssimulationen aus, und zwar bei 2by3 Games, einem Studio, das er 2001 mit einigen anderen SSI-Veteranen gegründet hat. Er entwickelt inzwischen wieder viel mehr selbst, wohingegen er sich bei SSI durch das Wachstum der Firma mehr um die geschäftliche Seite der Produktionen kümmern musste als um das eigentliche Programmieren.



CHUCK KROEGEL

Nachdem er 1983 zu SSI gestoßen war, wirkte Chuck bei vielen Titeln der Firma als Programmierer mit und leitete später die Entwicklungsabteilung. Er ist inzwischen CEO von Petroglyph Games, einer 12 Jahre alten Firma, die aus den Resten von Westwood Studios hervorging. Die Firma blieb ihrem Erbe treu und konzentrierte sich weiterhin auf Echtzeitstrategietitel, von denen zuletzt *Grey Goo* im Januar erschien.



KEITH BRORS

Obwohl Keiths Arbeit bei SSI von unschätzbarem Wert war – er entwarf Engines, entwickelte neue Ideen und fungierte als Technikchef – war es sein Interesse an Fantasy-Rollenspielen, das zu den ersten Titeln dieses Genres von SSI führte. Heute arbeitet Keith mit Joel bei 2by3 Games und profitiert weiterhin von seiner reichen Erfahrung und seinem Wissensschatz.



► kampfspiel, da Keith [Brors] und Paul [Murray] solche Spiele mochten.“

Joel ist sich bewusst, dass SSI nur wegen ihrer frühen Rollenspiele an die Rechte gelangte und dabei große Namen der Branche wie Electronic Arts oder Origin Systems ausstechen konnte. Das Angebot von SSI, für die branchenfremde TSR nicht nur als Entwickler zu fungieren, sondern auch gleich als Vertrieb, setzte sich durch. Die Vision für die geplante D&D-Umsetzung überzeugte TSR, sie gab SSI eine Fünfjahreslizenz mit einer Verlängerungsoption für weitere zwei Jahre.

Doch trotz der Erfolge, die dieses Geschäft mit sich brachte, war es in der Rückschau so etwas wie der Anfang vom Ende für SSI. Die Firma war immer noch vergleichsweise klein und benötigte für Vertrieb und Finanzierung der zu produzierenden TSR-Spiele größere Ressourcen. „An diesem Punkt wandten wir uns an Electronic Arts und wurden schließlich zu einer

ihrer angeschlossenen Marken. Sie erwarben 20 Prozent der Anteile von SSI und wir stimmten zu, unsere Produkte künftig über EA zu vertreiben. Bei diesem Geschäft gab es für uns viele Vor- und Nachteile, doch rückblickend betrachtet könnte man sagen, dass es das Schicksal von SSI besiegelt hat“, bekennt Joel. Doch dieses Ende war noch fern, zunächst musste SSI die versprochenen Produkte abliefern, und so erschien 1988, nach nur einem Jahr Entwicklungszeit, das erste D&D-Spiel *Pool Of Radiance*.

Es war der erste von zahlreichen D&D-Titeln, die SSI innerhalb des siebenjährigen Lizenzabkommens mit TSR unter dem Label *Gold Box* veröffentlichte. Nach *Pool Of Radiance* erschienen drei weitere *Gold Box*-Spiele im Abstand von jeweils einem Jahr: *Curse Of The Azure Bonds*, *Secret Of The Silver Blades* und schließlich 1991 *Pools Of Darkness*. Durch die Kombination der

D&D-Lizenz mit den Vertriebsmöglichkeiten von EA waren die *Gold Box*-Rollenspiele ein durchschlagender Erfolg, auf die ein Zeitraum starken Wachstums folgte. SSI veröffentlichte weiterhin auch Kriegssimulationen, wollte sich aber die ganze Zeit wieder von EA freikaufen. Doch mit dem Wachstum stieg auch der Aktienwert von SSI, was enorme Kosten für den Rückkauf bedeutete hätte. Schlimmer noch: Die Gewinnanteile, die SSI an EA abtreten musste, reduzierten die Rentabilität trotz steigender Verkäufe noch weiter.

SSI wandte sich an die Stormfront Studios, um bei den *Vergessenen Reiche*-Titeln im Rahmen der *Gold Box*-Reihe auszuweichen, während man selbst an *Drachenlanze* und *Dark Sun* arbeitete. Über 14 Titel hatten mit der *Gold Box*-Engine große Erfolge erzielen können, doch als die Firma die Engine verbessern wollte, um Spiele im weniger populären *Dark Sun*-Szenario herauszubringen, begann es schwierig zu werden. „Wir hatten drei große Projekte: *Dark Sun*, ein Science-Fiction-Spiel mit der *Gold Box*-Engine und ein *Dark Sun*-Spiel für Nintendo. Wir dachten, dass *Dark Sun* ein Jahr Entwicklung brauchen würde, so wie alle Titel vorher, doch es dauerte doppelt so lange. Das brachte die Firma durch die



» [Apple II] SSI erwarb nicht nur die D&D-, sondern auch die *Buck-Rogers*-Lizenz.



» [Apple II] Die Mehrzahl der TSR-Titel spielte in den *Vergessenen Reichen*, manche auch in der Welt von *Drachenlanze*.



» [DOS] Die Entwicklung von *Dark Sun: Shattered Lands* hätte SSI fast Kopf und Kragen gekostet.

WEGWEISENDE SPIELE



Computer Bismarck 1980

Oft ist das erste Spiel für eine große Firma das entscheidende. *Computer Bismarck* war ein Musterbeispiel für die Fähigkeiten der Heimcomputer, die damals zwar schon ein aufstrebender Zweig der Videospielindustrie, aber keineswegs der wichtigste waren, eine komplett neue Kategorie von Kriegsspielen für zu Hause zu ermöglichen.



Questron 1984

Obwohl das Konzept zuerst außer Haus entwickelt und an SSI herangetragen wurde, hielten die internen Rollenspielfans *Questron* für einen großartigen Titel. SSI veröffentlichte das Spiel und hatte damit sogar mehr Erfolg als mit den Strategietiteln, sodass die Firma schnell überzeugt war, es mit einem eigenen Fantasy-Rollenspiel zu versuchen.



Wizard's Crown 1985

Für SSI spielten die beiden Rollenspiele *Phantasie* und *Wizard's Crown* große Rollen für die Fortentwicklung, doch es war *Wizard's Crown*, mit dem man letztendlich die D&D-Lizenz ergattern konnte. Der Titel nutzt ein ähnliches System wie *Questron* (damals setzten viele Rollenspiele auf ähnliche Regelwerke) und brachte später eine Fortsetzung hervor.



Pool Of Radiance 1988

Dies war das erste von vier Spielen der *Gold Box*-Reihe, die in den *Vergessenen Reichen* des Regelwerkes von *Dungeons & Dragons* angesiedelt war. Später entwickelten unter anderem Westwood Studios, Stormfront und DreamForge im Auftrag von SSI D&D-Rollenspiele, die alle auf der *Gold Box*-Engine aufgebaut waren.



Panzer General 1994

Als letzter großer Erfolg der Firma kommt *Panzer General* natürlich eine besondere Bedeutung für den Entwickler zu. Durch die einfach zu erfassende Spielmechanik und die realistischen Daten und Fakten sprach es eine größere Gruppe von Spielern an und kann auch heute noch eine große Fan- und Moddergemeinschaft vorweisen.

verdoppelten Entwicklungskosten fast um Kopf und Kragen. Wir mussten alle Projekte außer *Dark Sun* einstampfen und zum ersten Mal Leute entlassen.“

SSI schrumpfte dadurch von 120 Mitarbeitern, die man zu den besten Zeiten 1992 gehabt hatte, auf 75 im Jahr 1993. Leider kam *Dark Sun* bei den D&D-Fans nicht genauso gut an wie die *Vergessenen Reiche* oder *Drachenlanze*, die Verkäufe ließen zu wünschen übrig. Das ließ die längere Entwicklungszeit noch problematischer erscheinen. *Dark Sun* war zwar trotz schlechter Resonanz fertig, doch SSI hatte nun Probleme und war nicht mehr so stark aufgestellt wie zuvor.

„Die Branche gelangte an einen Punkt, an dem nur noch Hits wichtig waren und die Kosten für die Entwicklung in die Höhe schnellten“, erzählt Joel. „Wir hatten uns davor eine Zeit lang schützen können, da wir Nischenprodukte machten, aber mit der D&D-Lizenz spielten wir auf einmal mit den Großen mit. Wir hatten allerdings nicht wie EA Abermillionen in der Portokasse und riskierten plötzlich mit jeder großen Entwicklung die ganze Firma. Wenn ein Spiel danebenging, konnte im Prinzip das gesamte Kapital der Firma von einem Tag auf den anderen verlorengehen.“

Joel wurde klar, dass SSI verkauft werden musste. Der Kapitalbedarf für neue Spiele war sprunghaft angestiegen, sodass sich die Firma wegen einer möglichen Übernahme an EA wandte. Doch der Zufall wollte es anders: Als das Geschäft dem Vorstand von EA vorgeschlagen wurde, war Trip Hawkins – ein guter Freund von Joel Billings und mittlerweile CEO bei Electronic Arts – nicht zugegen, da er zur Geburt seines Kindes eilte. Vermutlich deshalb kam



» [DOS] Spätere Kriegsspiele konnten nicht an den Erfolg der Fantasy-RPGs anknüpfen.



» [DOS] Panzer General war der letzte große Hit von SSI vor der Mindscape-Ära.

der Deal nicht zustande und SSI musste weiter sorgenvoll in die Zukunft blicken.

In der Zwischenzeit bewegte SSI das Portfolio weg von den TSR-Produkten und verteilte die Mitarbeiter von *Dark Sun* auf kleinere, intelligente Kriegssimulationen um. Die Firma kehrte schließlich mit *Panzer General* zurück zu ihren Wurzeln. Mit diesem Spiel schaffte es SSI, die vormals oft als dröge eingestufte Rundentaktik ebenso spannend, grafik ansprechend und gut zu bedienen zu machen. Das Spiel verkaufte sich großartig und erhielt zig Nachfolger, darunter großartige wie *Fantasy General* und misslungene wie *Star General*. Es ist bis heute die beliebteste Kriegsspiel-Serie von SSI.

Doch der Schaden war schon angerichtet und eine Übernahme nicht mehr zu vermeiden. Es war schließlich der Publisher Mindscape, der SSI schluckte. Doch die Industrie wurde immer abhängiger von Blockbustern, und auch Mindscape geriet schließlich in finanzielle Schwierigkeiten. Nach weiteren Übernahmen, unter anderem von The Learning Company und Mattel, wurde SSI 2001 in Ubisoft integriert. Doch die weiß mit der Marke seitdem nichts

» Wir einigten uns darauf, eine Marke von Electronic Arts zu werden. «

JOEL BILLINGS

mehr anzufangen und pflegt lieber die eigenen Strategiemarken wie *Anno*, *Die Siedler* oder *Heroes of Might & Magic*.

Das ist ein unrühmliches Ende für einen solch bekannten und von den Fans geschätzten Hersteller zahlreicher hochklassiger Rollen- und Strategiespiele. Doch eigentlich spiegelt dieser Fall nur wider, was in der gesamten Industrie geschah: Die Spielebranche wurde von einigen enthusiastischen Hobbyprogrammierern gegründet, die im Alleingang fantastische Werke schufen, dann professionalisierte sich das Ganze und endete schließlich bei Großkonzernen. Wobei: Gerade bei den Genres Rollenspiele und Strategie gibt es mit der Indie-Szene und dank alternativer Finanzierungsmodelle wie Kickstarter eine gegenläufige Entwicklung. Die Nische lebt!





DIE FIRMEN- ARCHIVE

RETRO GAMER GRÄBT DIE AKTEN BEKANNTER ALTER FIRMEN AUS.



Wie die Geschichte von Geoff Brown zeigt, kann eine kleine Schwindelei tatsächlich manchmal zum großen Erfolg führen – nämlich, wenn man Spiele aus Amerika einkauft und sich gegenüber einem Elektrofachmarkt als deren offizieller Importeur ausgibt. Nach CentreSoft gründete Geoff U.S. Gold, eine Firma, die zahlreiche amerikanische und später auch japanische Titel auf den europäischen Markt brachte. Durch die Verbindung zu Ocean und Gremlin war U.S. Gold einer der bekanntesten Publisher jener Zeit.

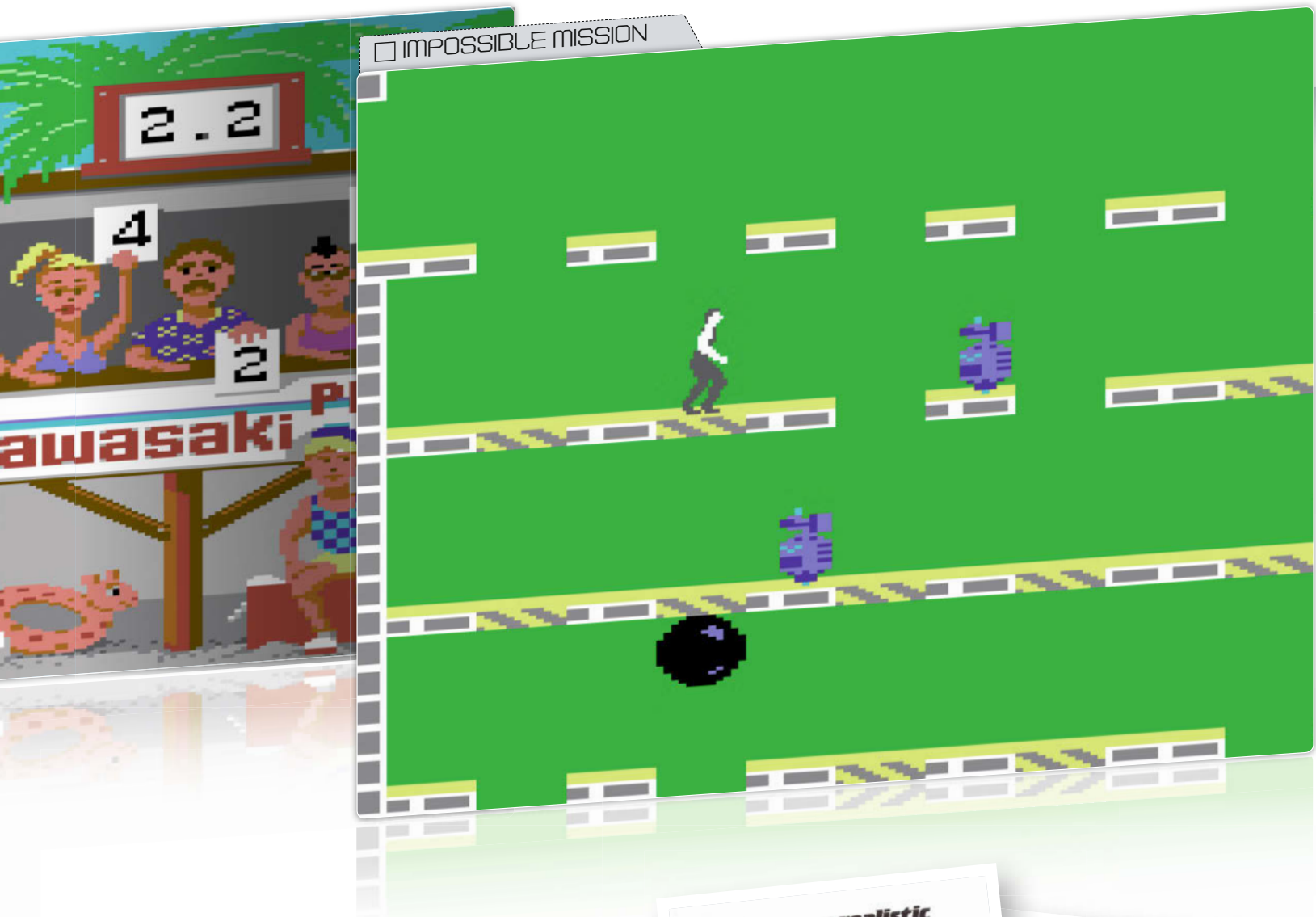
Als Geoff Brown Mitte der 80er Jahre U.S. Gold gründete und begann, US-amerikanische Spiele nach Europa zu importieren, veränderte er damit den Markt für Videospiele grundlegend. In diesem Bericht analysieren wir den Einfluss, den die legendäre Firma aus Birmingham hatte. Wäre beispielsweise kein anderer Importeur oder Vertrieb eingesprungen, hätten europäische Spieler nicht zuletzt auf *Impossible Mission* verzichten müssen, als klitzekleines Beispiel. Ohne Geoff Brown wäre ein solches Szenario nicht völlig unwahrscheinlich gewesen. Denn er war der Kopf hinter U.S.

Gold, einer bekannten Firma, die sich darauf spezialisiert hatte, die besten US-Spiele nach Europa zu bringen und später auch Verbindungen zu großen japanischen Studios pflegte.

Heute ist es für uns ganz selbstverständlich, dass wir Titel spielen können, die aus der ganzen Welt kommen, doch in den frühen Tagen der Videospielszene waren eher einheimische Entwickler die Quelle unterhaltsamer Softwareprodukte. So blieb die Welt der Videospiele lokal begrenzt, und manch kleiner Entwickler wählte sich an der Speerspitze der Technik, weil er schlicht und einfach nicht mitbekam, was im Rest

der Welt programmiert wurde. Nichtsdestotrotz gingen natürlich auch aus kleinen Hinterzimmern großartige Spiele hervor.

1982 war Geoff ein Profimusiker und Mathematiklehrer an der Leckie School in Wallsall. Er war schon seit den 1960ern von Computern fasziniert gewesen und hatte sich gerade einen Atari 800 gekauft, während er noch für die Firma Leyland Motors auf ICL1900-Großrechnern programmierte. Geoff las bereits viele der britischen Spielmagazine und stolperte eines Tages über eine Ausgabe des US-Hefes *Compute*, das in einem Musikladen in Birmingham auslag, der damals auch Atari-Konsolen verkaufte.



» Geoff Browns Karriere war von seiner Liebe zu Videospielen geprägt.



» Das ehemalige Gebäude von U.S. Gold und CentreSoft in Birmingham.

Kurzerhand bestellte er einige der dort getesteten Spiele per Scheck aus den USA und war von deren Qualität beeindruckt. „Sie waren den britischen Produkten meilenweit voraus“, erzählt er. Danach wagte er einen mutigen Schritt und zeigte sie dem Manager des Elektronikmarktes Currys in Birmingham. „Er mochte *Galactic Chase* besonders“, sagt Geoff. „Er wollte den Titel verkaufen, also behauptete ich, dass ich exklusiv für den UK-Vertrieb zuständig sei. Das war zwar eine glatte Lüge, doch er bestellte einige Exemplare bei mir.“

Dies war Geoffs erster Glücksfall, dem viele weitere folgen sollten. Er kontaktierte den Hersteller in den USA und bestellte 100 Exemplare. „Ich bekam sofort die Zahlungsmodalitäten genannt. Allerdings hatte ich keine Ahnung, wie das mit dem Zoll oder mit der Rechnungsstellung funktionieren sollte. Jedenfalls brachte ich sie zu Currys, wo sie blitzschnell ausverkauft waren“, sagt er. „Sie bestellten noch mehr. Ich hatte zu diesem Zeitpunkt außer Porto noch nichts selbst bezahlt, da Currys mich schon ausbezahlt hatte, bevor ich die USA bezahlen musste. Ich war also offiziell zum Händler geworden! Nun brauchte ich einen Namen und nannte die Firma Softcell.“

Der zweite Glücksfall traf Geoff, als der Manager des Birminghamer Ladens

Any more realistic and you'd need insurance to ride it.



» Die Anzeigen für *OutRun* versprachen vieles, das der Titel leider nicht halten konnte.



zum Einkäufer für Videospiele befördert wurde und Geoff durch ihn plötzlich alle britischen Läden versorgen durfte. Zur gleichen Zeit versuchte eine amerikanische Firma namens Softcell Geoff wegen Verletzung der Namensrechte zu verklagen, doch dieser war schneller und änderte den Firmennamen in CentreSoft.

Die Firma wuchs so schnell, dass Geoff seinen Job als Lehrer an den Nagel hing, obwohl er nur 300 Pfund angespart und keine unternehmerische Erfahrung hatte. Er widmete sich nun gemeinsam mit seiner Frau Anne, die den geschäftlichen Teil übernahm, in Vollzeit dem Vertrieb und suchte nach neuen, interessanten Titeln.

► CentreSoft wuchs rasend schnell und war nach kurzer Zeit der größte Vertrieb in Großbritannien. Anfangs verkaufte die Firma nur Atari-Titel aus den USA und stellte natürlich auch noch keine eigenen Spiele her.

Der große Aha-Moment kam, als Geoff beschloss, nach Amerika zu reisen, um dort einige Publisher zu besuchen. In Salt Lake City hatte zur gleichen Zeit eine Gruppe mormonischer Entwickler namens Access Software unter Bruce Carver einen C64-Titel namens *Beach Head* programmiert. Carver war ein Technologieberater, der sich für 800 Dollar einen C64 gekauft hatte und bereits mit einem Grafik-Tool namens *Spritemaster* und dem Spiel *Neutral Zone* kleine Erfolge hatte feiern können. Als Geoff mit 37 Jahren zum ersten Mal in die USA reiste, wusste er nicht, was ihn dort erwarten würde. „Alle machten tolle Geschäfte, und dann kam ich als kleiner Mann von der Insel und fragte sie nach Vertriebsrechten für ihre Spiele“, lacht er. „Doch sie hatten nichts zu verlieren und wollten meist nur eine Mindestabnahme und manchmal noch eine kleine Vorauszahlung.“

Als Geoff Access besuchte, war er überwältigt, verliebte sich sofort in *Beach Head* und sicherte sich die Marktrechte. Er beschloss, dass dies das perfekte erste Spiel war, das seine neue Firma, die als U.S. Gold bekannt werden sollte, selbst in UK veröffentlichen würde. „*Beach Head* war eine Revolution“, bekräftigt er. „Es war den britischen Spielen in puncto Qualität meilenweit voraus und setzte neue Maßstäbe. Einige Firmen in England waren darüber erstaunt, aber ich wusste sofort, dass ich die Rechte haben musste. Damit lag ich dann auch richtig, denn der Titel verkauft sich millionenfach.“

Doch Geoff wollte mehr als nur Spiele anderer Hersteller zu verkaufen. Er wollte sie unter einer frischen Marke vermarkten und für Systeme verfügbar machen, für die sie noch nicht zu haben waren. Als großer Musikliebhaber hatte Geoff eine eigene Vision für seine Firma als Publisher. Wie bei einem Musiklabel sollte dort eine Vielzahl von Künstlern, sprich Entwicklungsstudios, unter Vertrag stehen. Dafür hatte er mit *Beach Head* die idealen Voraussetzungen geschaffen, viele Studios wurden nun auf ihn aufmerksam. Wer die Analogie weitertreiben wollte, könnte sagen, dass *Beach Head* für U.S. Gold so etwas war wie Mike Oldfields *Tubular Bells* für Virgin. Doch wieso der Name U.S. Gold?

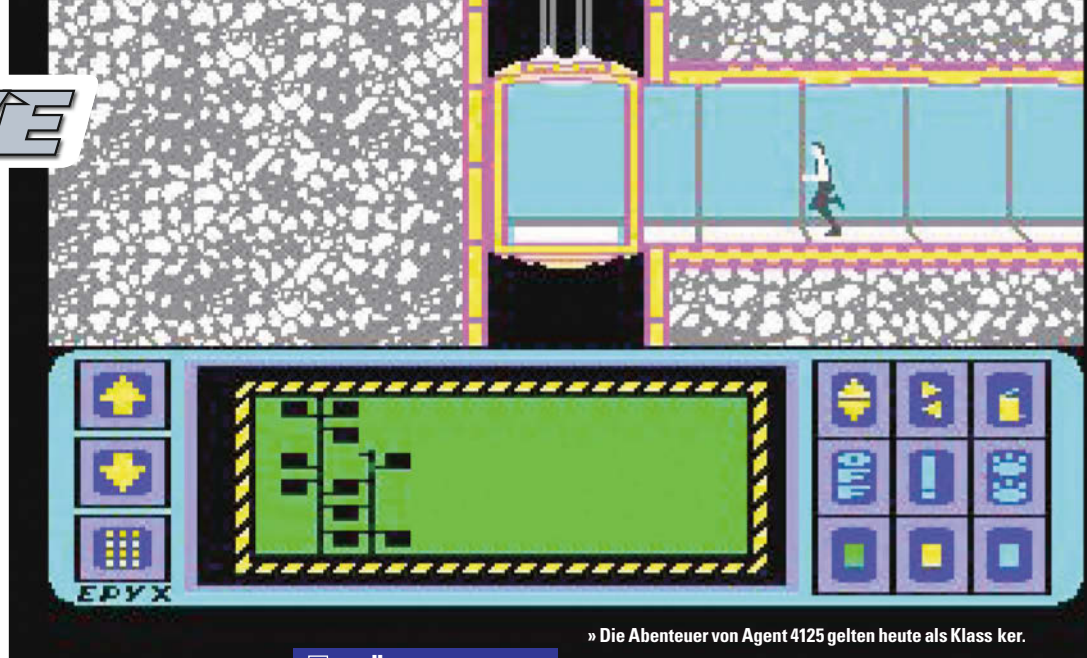
Während seiner Reise hatte Geoff unter anderem Datasoft, Synapse, Cosmi und Epyx besucht

» *Gauntlet* von Atari war sicherlich nicht der schlechteste Spielhallenport, der bei U.S. Gold veröffentlicht wurde.

– sein Kommentar: „Ein ‚Who is who‘ der frühen Spielefirmen“ – und sprach während eines Besuchs bei Cosmi mit dessen Inhaber George Johnson über Marketing. Cosmi hatte eine Musikkreihe namens *Gold Hits* im Angebot, was beide für eine passende Namenswahl hielten, da damit Qualität assoziiert wurde. „Irgendwie habe ich mir diese Idee wohl gemerkt“, erzählt Geoff. „Als ich mit all diesen grandiosen Titeln im Gepäck zurück nach England kam, war ich überzeugt davon, einen Markennamen zu brauchen, um sie alle unter einem Dach zu versammeln. Ich wachte mitten in der Nacht auf und hatte den Namen ‚U.S. Gold – All American Software‘ im Kopf – und

» *Beach Head* war eine Revolution. Es war den damaligen britischen Spielen in puncto Qualität meilenweit voraus und setzte neue Maßstäbe.«

GEOFF BROWN



» Die Abenteuer von Agent 4125 gelten heute als Klassiker.

GRÖSSTER ERFOLG

IMPOSSIBLE MISSION

1986 stieß U.S. Gold mit der Veröffentlichung von *Impossible Mission* buchstäblich auf eine Goldader und schuf einen echten Klassiker der 80er. Ihr tratet als fein animierter Agent 4125 gegen den bösen Professor Atombender an, in dessen Untergrundkomplex ihr nach Codes für Nuklearraketen suchtet.

das war's. Am nächsten Morgen lief ich zu unseren Grafikern und wehte sie ein. In den frühen Versionen unserer Anzeigen war dann auch die Unterzeile ‚All American Software‘ zu lesen, doch das ließen wir bald fallen und nannten uns nur noch ‚U.S. Gold‘.“

Abgesehen von dem wohlklingenden Namen traf Geoff noch eine weitere wichtige Entscheidung: Er erhöhte den Preis der Spiele. „Damals gingen Spiele für vier bis fünf Pfund über den Tisch“, sagt er. „Ich beschloss, sie auf Kassette für den Premiumpreis von 9,95 Pfund zu verkaufen und massiv in den Zeitschriften zu bewerben. Das veränderte damals die gesamte Dynamik des Marktes.“

Nach *Beach Head*, das sich eine Million Mal verkaufte, entwickelte Access noch zwei Fortsetzungen, *Raid Over Moscow* und *Beach Head 3*. Plötzlich veröffentlichte U.S. Gold mehrere Spiele monatlich und schaltete bis zu zehn Anzeigenseiten in den führenden britischen Magazinen, was zu einer Hassliebe zwischen den Zeitschriften und der Firma führte.

„Die Zeitschriften waren sehr ‚wohlwollend‘, weil wir große Anzeigenkunden waren“, erinnert sich der ehemalige Geschäftsführer von U.S. Gold, Tim Chaney. „Wir haben zwar keine guten Wertungen gekauft, aber wir riefen an, wenn wir uns ungerecht behandelt fühlten, und drohten damit, Anzeigenbuchungen zurückzunehmen. Mit *CTW* (dem Branchenmagazin Nummer 1 damals) lagen wir ein Jahr lang im Clinch, weil sie etwas Negatives über uns geschrieben hatten. Wir waren sensibel. Es waren noch stürmische Zeiten für das Geschäft; viele kleinere Firmen wurden gegründet und gingen kurz darauf spektakulär Pleite. Viele waren noch grün hinter den Ohren, versuchten aber ihr Bestes – das mochten die Magazine, da sie genauso waren. Für viele von ihnen war U.S. Gold ein hässliches Unternehmen, das mit selbstgemachten Regeln spielte. Es gab viel Voreingenommenheit bezüglich unseres Geschäftsgebarens.“

Trotz fehlender Entwicklungsressourcen und dem Fokus auf US-Lizenztitel wurde U.S. Gold schnell zum produktivsten Publisher

in Europa. Doch dies sollte sich ändern. Die Veröffentlichung des populären ZX Spectrum 1982 hatte großen Einfluss auf den Publisher, da alle seine Spiele für den Atari oder den C64 waren. Der Markt für den Spectrum wuchs schnell und U.S. Gold musste eine Entscheidung treffen. Die Antwort darauf war simpel, erinnert sich Geoff: Man beschloss kurzerhand, die Titel auch auf den Spectrum zu portieren, wozu man Entwickler benötigte. CentreSoft war zwischenzeitlich zum größten Händler in Großbritannien avanciert und hatte Titel aller großen Publisher im Programm.

„Abgesehen von Ultimate Play The Game, die nur für den Spectrum entwickelten, war unser größter Lieferant Ocean Software, die von David Ward und John Woods aus Liverpool betrieben wurde.“ Geoff entschied sich für die Firma der beiden, um die Portierung von Titeln auf den Spectrum in die Tat umzusetzen. Als Gegenleistung bekamen sie Anteile von U.S. Gold.

„Sie haben das akzeptiert“, sagt Geoff. „Es ist wenig bekannt, dass einige der frühen Spectrum-Ports von U.S.-Gold-Spielen tatsächlich von Ocean programmiert wurden und dass sie dafür eine Kapitalbeteiligung bekamen. Anfangs funktioniert das toll. Ich bekam meine Umsatzen und der Preis dafür waren lediglich Firmenanteile, doch die Situation wurde aus mehreren Gründen problematisch.“ Denn auf der einen Seite war Ocean als Publisher der größte Wettbewerber von U.S. Gold, auf der anderen Seite sollte sie brav die ganzen

Spectrum-Ports für Letztere übernehmen – bald aber hatte U.S. Gold mehr Titel und Lizenzen, als Ocean stemmen konnte. Und ein dritter Punkt verkomplizierte die Beziehung zusätzlich: Mit seinem Vertrieb CentreSoft war Geoff auch noch der größte Händler für Ocean-Spiele.

Geoff schildert die Problematik: „Für mich und auch für sie war es ein großer Interessenkonflikt, U.S. Gold zur Topriorität zu machen. Die Beziehungen waren ziemlich unübersichtlich. Irgendwann war ich gezwungen, die Dinge in die Hand zu nehmen, von Ocean unabhängig zu werden und die Entwicklung an andere Studios abzugeben. Im Nachhinein hätte ich das wohl von Anfang an so machen sollen, statt überhaupt an Ocean heranzutreten, doch durch die Geschwindigkeit der Marktentwicklung konnte ich so U.S. Gold viel schneller als eigenständige Marke für die Heimkonsolen voranbringen.“ Mehrere Jahre lang überragten die Vorteile, wie sich Geoff erinnert: „Wir dominierten den Markt lange Zeit, schalteten gemeinsam Anzeigen und taten uns beim Marketing und bei Compilations zusammen – ich denke, ich war tatsächlich der Erste, der den Mehrwert von Compilations erkannte.“ Als U.S. Gold dann an die Börse ging, kostete es allerdings mehrere Millionen Pfund, die von Ocean gehaltenen Geschäftsanteile wieder zurückzukaufen – „aber das war es wert!“

Zu jener Zeit veröffentlichte U.S. Gold bereits die Spiele zahlreicher Hersteller und Entwickler, darunter Epyx, Access, ▶

GLÜCKLICHE FÜGUNG

Als das britische C64-Magazin *Zzap64* einen landesweiten Spiele-Wettbewerb unter anderem für U.S.-Gold-Titel bewarb, gerieten die Spieler aus dem Häuschen. Einer der vielen, die sich dafür anmeldeten, war Simon Hadlington, stolzer Besitzer eines Commodore 64. Es gab in verschiedenen Orten Vorentscheide, und da Simon in Stourbridge wohnte, nahm er dort an einem solchen teil.

Auch U.S. Gold war bei der Meisterschaft präsent und schickte die PR-Chefin Danielle Woodyatt dorthin. Simon schaffte es durch die Finalrunde in London, indem er Bionic Commando auf dem C64 und Roadblasters auf dem Spectrum meisterte, scheiterte im Finale aber an dem bekannten Journalisten Stuart Campbell.

Simon erzählt: „Als Ergebnis des Ganzen bekam ich einen Job als Spieltester bei U.S. Gold und Stuart und ich konnten 1989 mit Julian Rignall und Paul Glancey zu den Meisterschaften nach Paris fahren, wo wir die Franzosen, Italiener, Deutschen und Niederländer vernichtend schlugen. Das Jobangebot war toll und meine Kommilitonen waren sehr neidisch. Als Lebensunterhalt Spiele zu spielen war großartig!“

Nach dem Jahr bei U.S. Gold bekam Simon einen Job als Produzent bei der Firma angeboten, lehnte aber ab, da er zur Universität zurückkehren wollte. Trotzdem testete er auch weiterhin Spiele für U.S. Gold und gibt zu: „Ich frage mich oft, wie sich mein Leben entwickelt hätte, wenn ich den Job angenommen hätte!“



» Vom Spiele-Crack zum Spiele-Tester: Simon Hadlington lebte den Traum ...



» Für mich war es Krieg. Ich wollte sämtliche Mitbewerber ausradieren.«

TIM CHANEY

Tim Chaney kam im Februar 1985 als Prokurist zu U.S. Gold, zu einer Zeit, als die *Campaign For Nuclear Disarmament* („Kampagne zur nuklearen Abrüstung“) wegen *Raid Over Moscow* vor dem Gebäude demonstrierte. Im Sommer 1986 wurde er Geschäftsführer und arbeitete zwischen Februar 1985 und April 1989 an jeder Veröffentlichung von U.S. Gold mit. Bei vielen Projekten lizenzierte er den Titel, stellte Entwickler ein oder kümmerte sich um das Budget.

RG: Wie siehst du die in den USA produzierten Spiele von U.S. Gold im Vergleich zu den europäischen?

TC: Allgemein hatten die aus den USA eine höhere Qualität. Mir fallen da sofort *Beach Head*, *Raid Over Moscow*, *Summer Games*, *Winter Games*, die Microprose-Flugsims, *Super Cycle*, *Dambusters*, *Leaderboard*, *Bruce Lee* und *Spy Hunter* ein.

RG: Wie einflussreich war U.S. Gold aus deiner Sicht?

TC: Naja, zu unseren besten Zeiten brachten wir fast 80 Prozent der Spiele, die in den USA auf den Markt kamen, nach Europa, die wichtigen Ausnahmen waren Broderbund, Activision und EA. Um das Geschäftsfeld zu erweitern, kooperierten wir mit Atari Games (*Gauntlet*, *720°*, *Road Runner*), Sega (*OutRun*, *Thunderblade*) und Capcom (*Street Fighter*), um Spielhallentitel umzusetzen. Zu jener Zeit wurde U.S. Gold zum größten Publisher in Europa und übertraf damit sogar Ocean und BT.

RG: Wie war es, für Geoff und Anne zu arbeiten?

TC: Geoff hatte immer Visionen, während Anne streng auf die Zahlen achtete. Ich war der Typ, der sich um das operative Geschäft kümmerte, etwa um die Lizenzrechte, besonders für die japanischen Spielhallentitel, und ums Marketing und um das Vertriebsteam. Wir waren unserer Zeit weit voraus, was

Strategie, Marketing, Aggressivität und Arroganz betraf. Für mich war es Krieg! Ich wollte sämtliche Mitbewerber ausradieren. Wir waren skrupellos.

RG: Was hat dir bei der Firma am meisten Spaß gemacht?

TC: Den meisten Spaß hatte ich, wenn wir gewannen: tolle Wertungen, erstklassiges Packungsdesign und hohe Plätze bei Meinungsumfragen. Um 1988 hatte ich eine funktionierende Infrastruktur um mich aufgebaut und konnte vieles delegieren. Im April 1989 ging ich, baute meinen eigenen Publisher Tecmagik auf und übernahm Virgin, die ich von einer Million Pfund Umsatz 1991 zu 200 Millionen 1995 führen konnte. Ich war also wieder an der Spitze, allerdings erwachsener und nicht mehr so arrogant.

RG: Und was am wenigsten?

TC: Wir übernahmen oft Drecks-spiele von US-Publishern, nur damit die Konkurrenz sie nicht in die Finger bekam – erinnert ihr euch an *Zorro*, *Time Tunnel*, *Grog's Revenge*, *Beyond The Forbidden Forest*, *Superstar Ping Pong*, *The Goonies* oder alles von Strategic Simulations Inc? Dachte ich mir. Und natürlich war da noch *World Cup Carnival*... [Anmerkung der Redaktion: Aus dieser Liste erinnern wir uns sehr wohl an *Grog's Revenge* und an die meisten Spiele von SSI, und zwar äußerst gern.]



» Impossible Mission und Winter Games: Zwei der größten Hits von Epyx.

CND vigil at US Gold

West Midlands CND kept a two-hour vigil outside US Gold's Birmingham offices recently to protest against the "emotive nature" of *Raid Over Moscow*.

Raid Over Moscow was

due for release on the Spectrum on the day of the CND protest, and the local CND received publicity in local newspapers and on the local radio station. The vigil was apparently "not antagonistic" and ended after two hours. There was

a police presence throughout the vigil.

"Nuclear extermination"

"There were about 20 demonstrators," said Tim Chaney, general manager

of US Gold. "They took a T-shirt and a copy of the game and asked Geoff Brown to withdraw the game, saying that it simulates nuclear extermination."

There have been letters before from CND. They sent letters to Menzies

Smith and Boots when Nato Commander came out.

"Kill and maim"

"I can't see the point - the object of Action Man which a lot of kids buy is to kill and maim. We're just bringing that game up to date."

"It's revolting"

West Midlands CND confirmed that it had distributed leaflets saying "War games are not fun".

Marcus Lynch of the organisation said that *Raid Over Moscow* "trivialises the idea of nuclear war. We're not trying to put them out of business, just trying to make US Gold and consumers think twice".

CND's general secretary Monaghan Bruce Kent was keen to press home the point. "It's revolting," he told C.T.W. "Here you have a little man who tries to justify his position with totally banal comments. He talks about Action Man and says why don't we complain - well we do complain."

"It's the usual thing -

no one wants to take the



» Die Anzeigen wirken zwar altmodisch, doch an ihrer Wirkung besteht kein Zweifel.



ZUM ANGRIFF

Nicht nur der Computerpresse lieferte U.S. Gold Stoff zum Schreiben – gelegentlich fand Geoff Browns Firma auch den Weg in überregionale Zeitungen. Das kontroverseste Spiel war sicherlich *Raid Over Moscow*, die Fortsetzung von *Beach Head*, das der britischen *Campaign For Nuclear Disarmament* und deren Vorsitzendem Bruce Kent schlaflose Nächte bescherte.

Bei diesem Titel musste man nicht mehr wie im (in Deutschland ebenfalls indizierten) Vorgänger einfach nur Soldaten erschießen, sondern im Finale die bösen Russen im Kreml hochjagen, was für Geoff Brown trotz des damals noch herrschenden Kalten Kriegs kein Problem darzustellen schien. „Ein gut erzogenes Kind kann zwischen Fantasie und Realität unterscheiden“, wurde er damals zitiert. Dennoch wurde der Titel später für die Compilation *History In The Making – The First Three Years* schlicht in *Raid* umbenannt.



» *Raid over Moscow* ist eines der umstrittensten Spiele von U.S. Gold.

► Datasoft, Cosmi, Microprose, Lucas-Arts, Synapse, SSI, Origin, Artech (*Ace of Aces*), Accolade, Sydney (*Dambusters*), Arena (*Dropzone*), Atari Games, Sega, Chris Gray (*Infiltrator*), JV (*Mystic Mansion*), Delphine (*Flashback*), Capcom, dazu kamen viele unabhängige Studios.

Einer der kleinen Entwickler aus Großbritannien namens Ian Stewart aus Sheffield hatte ein Spiel namens *Monty Mole* entwickelt, das er über seine eigenen Verleger Gremlin Graphics veröffentlichen wollte. Geoff mochte das Spiel, das später zu einem großen Hit werden sollte, und investierte in die Firma. „Irgendwann besaß ich die Mehrheit an Gremlin“, erzählt er uns. „Ich verkaufte sie für einen Nennbetrag an Ian zurück, der meine Vertriebsleiterin heiratete und zu einem guten Freund für mich wurde. Er führte das Unternehmen weiterhin und wurde dadurch zum Millionär.“

U.S. Gold blieb Birmingham weiterhin treu und bezog ein Gebäude, das direkt mit dem Warenlager von CentreSoft verbunden war. Die Entwicklungs- und Testabteilungen waren gemeinsam mit der PR und der Produktion im Erdgeschoss. Letztere Abteilung wurde vom bodenständigen Bob Kendrick geführt, der sich um die Produktion von Disketten und Kassetten kümmerte, sowie um zurückgesendete Spiele, die man nicht starten konnte. Als Kopierwerk arbeitete man mit Ablex aus Telford nahe Wolverhampton zusammen, die auch die meisten Schallplatten-Singles des Landes pressten. Fürs Testen und die Entwicklung waren Tony Porter und Bob Armour zuständig, der auch die Spectrum-Fassung von *Gauntlet* entwickelt hatte. Später übernahm Steve Fitton.

Für Menschen wie Simon Hadlington, einem Spieletester bei U.S. Gold (siehe Kasten), gab es keinen besseren Arbeits-

BEKANNTE SPIELE VON U.S. GOLD



BEACH HEAD

ENTWICKLER: ACCESS SOFTWARE JAHR: 1983

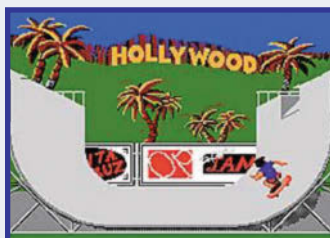
■ Bei *Beach Head*, das als „das ultimative Kriegsspiel“ betitelt wurde, musstet ihr in unterschiedlichen Teil-Spielen etwa feindliche Angriffe per MG niedermähen. Ihr konntet überraschend oder direkt angreifen, und der Multiplayerteil sorgte für ein vielfältiges und spaßiges Spiel. Die Grafik und die Soundeffekte waren sehr ordentlich, doch das kriegerische Treiben führte in Deutschland zur Indizierung.



STRIDER

ENTWICKLER: CAPCOM JAHR: 1989

■ Ein großartiges und actionreiches Hüpfspiel, das von Tiertex auf die Heimmaschinen portiert wurde. Obwohl weder Sound noch Grafik an das Original heranreichen, spielt sich die Umsetzung hervorragend. Am meisten nerven die langen Ladepausen, doch *Strider* ist dennoch einer der Lieblings-Plattformer unserer Redaktion.



CALIFORNIA GAMES

ENTWICKLER: EPYX JAHR: 1987

■ Während Ocean *Daley Thompson Supertest* hatte, war U.S. Gold untrennbar mit den Olympischen Spielen verbunden. Ein Deal mit Epyx brachte den Import vieler Sportspiele aus Amerika mit sich, darunter Skateboarding, BMX-Rennen, Roller Skating, Footbag, Surfen und Frisbee-Werfen. *California Games* ist eine solide Umsetzung, die später auf anderen System zum Riesenhit wurde.



FINAL FIGHT

ENTWICKLER: CAPCOM JAHR: 1991

■ Leider ist diese Fassung von *Final Fight* eine kleine Enttäuschung, da sie versucht, zu nahe am Automaten zu bleiben. Dennoch war die Grafik sehr farbenfroh, das Scrolling butterweich und vor allem die Sprites von beeindruckender Größe. Um Herstellungskosten zu sparen, befindet sich auf der einen Seite der Disk die Spectrum-Version und auf der anderen Seite die Schneider-Fassung.

» U.S. Gold war damals einer der Top-Publisher, und jeder wollte gerne mit ihm in Verbindung gebracht werden. Dadurch kamen sie an die besten Spiele, sogar von den großen Studios wie Capcom und Sega. «

DANIELLE WOODYATT

□ BLOSS NICHT ANFASSEN!



» Ein Spiel, das seine niedrigen Wertungen mehr als verdient hat.

WORLD CUP CARNIVAL

Die größte Enttäuschung von U.S. Gold war *World Cup Carnival* – es bekam in der *Amstrad Action* unglaubliche 0%. Das offizielle Spiel zur Weltmeisterschaft 1986 in Mexiko war mit *World Cup Football* von 1984 identisch (es lagen zusätzlich Poster bei), wurde aber für einen höheren Preis verkauft.

platz. „Meist wurde nicht im Büro, sondern bei den Kollegen zu Hause programmiert“, verrät er uns. Ausnahmen hiervon waren Tiertex, Probe, Creative Materials und Climax, die mehr oder weniger kleine Büros hatten. „Beim Testen saßen wir meist direkt neben den Entwicklern im Büro, von wo aus auch immer sie arbeiteten – besonders dann, wenn am Ende eines Projekts die Zeit knapp wurde.“

Der nächste Entwicklungsschritt für U.S. Gold kam fast von selbst. Die meisten Spectrum-Titel waren Portierungen ihrer US-Originale, doch der Spielhallenmarkt war riesig, wie Geoff bei seinen Besuchen bei Sega und Capcom in Japan festgestellt hatte. Es gab bisher keine Umsetzungen dieser Automaten, also beschloss Geoff, sie nach Europa zu holen.

„Das war der Anfang einer langen Reihe von Automatenhits wie *OutRun*, *Gauntlet*, *720°* und *Street Fighter*, die sich millionenfach verkauften“, sagt er. „Gleichzeitig machte ich die Entwicklung zu einer internen Abteilung und wir fingen endlich an, eigene Titel zu entwerfen, die auf Ereignissen, berühmten Persönlichkeiten, Filmen,



» *Beach-Head* schlug auf dem C64 ein wie eine Bombe.

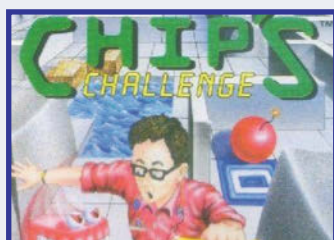
Serien oder Marken basierten. Wir waren bei allem, was wir taten, so innovativ wie noch nie zuvor. Viele Dinge erschufen wir einfach nebenbei.“ Diverse Titel, Lizenzen und Code-Zeilen später war U.S. Gold zu einem der größten Namen für Videospiele in Europa geworden und CentreSoft zu deren größten Händler in England. So wurden zuerst auf dem ganzen Kontinent, dann in den USA und schließlich in Japan Büros eröffnet. Dabei wurden einige zu Millionären. Viele Manager und Firmen jener Zeit sind auch heute noch im Geschäft.

Danielle Woodyatt war früher PR-Chefin bei U.S. Gold und betreibt nun die

Firma LunchPR. Sie erzählt uns: „U.S. Gold war damals einer der Top-Publisher, und jeder wollte gerne mit ihm in Verbindung gebracht werden. Dadurch kamen sie an die besten Spiele, sogar von den großen Studios wie Capcom und Sega. U.S. Gold war auch die erste Firma, die Westwood und LucasArts nach Europa brachte. Außerdem war die Verbindung zu Sega eng und gipfelte im großen Erfolg von *OutRun*. Geoff Brown war stolz darauf, die besten Spiele in Übersee zu finden, und brachte sie als Erster nach Europa. Seine allererste Rechnung hing lange in der Empfangshalle.“

1993 erfolgte eine Aktienemission, durch die Core Design aufgekauft werden konnte, der Macher von *Tomb Raider*. U.S. Gold wurde 1997 an Eidos verkauft, die in der Folge den Namen nicht mehr nutzten. CentreSoft ist allerdings nach wie vor Großbritanniens größter Videospielhändler.

Geoff lebt inzwischen in West Hollywood und arbeitet immer noch in der Unterhaltungsindustrie. Er schließt seinen Bericht mit den Worten: „Das Einzige, was ich bereue, ist, nach dem Börsengang an Bord geblieben zu sein. Ich war nie für die geschäftliche und unternehmerische Seite der Spieleindustrie geschaffen. Um ehrlich zu sein, wurde es am Ende eine ziemliche Plackerei, ein Laufband, das ich einfach nicht abschalten konnte. Dennoch machte es mir großen Spaß. Wenn ich so zurückblicke, war U.S. Gold ein solcher Erfolg, weil wir zum bekanntesten Namen wurden. Es war für die meisten Studios schlicht besser, auf unserer als auf irgendeiner anderen Seite zu stehen.“



CHIPS CHALLENGE

ENTWICKLER: EPYX JAHR: 1989

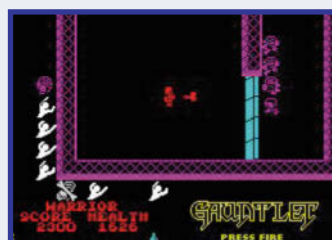
■ Bei diesem kachelbasierten Puzzlespiel, das auf dem Atari Lynx ein Riesenhit war, spielt ihr Nerdy Chip, der verzweifelt versucht, Melinda the Mental Marvels „Bit Busters“-Computer-Club beizutreten. Um euch als würdig zu erweisen, müsst ihr 150 schwierige Levels lösen und dabei Schlüssel, Schilde und Spezialschuhe benutzen.



LEADERBOARD

ENTWICKLER: ACCESS JAHR: 1986

■ Obwohl es seitdem zahlreiche großartige Golfspiele gab, steht *Leaderboard* nach wie vor für die allererste akkurate Simulation des Sports. Dieser brillante Titel war einfach zu verstehen und bot dennoch unterschiedliche Stufen an Komplexität. Je nachdem, ob ihr als Einsteiger oder Profispieler wolltet, musstet ihr beispielsweise mit wechselnden Windrichtungen kämpfen oder den Schlag präziser durchführen.



GAUNTLET

ENTWICKLER: GREMLIN JAHR: 1986

■ Dieser Spielhallenhit ragte Mitte der 80er aus der breiten Masse hervor. Die 501 Levels waren schwierig und wurden leider später ein wenig fade, doch allein die schiere Anzahl an Umsetzungen zeigt die Klasse. Der Titel, bei dem Teamwork und Kooperation der bis zu vier Spieler äußerst wichtig sind, hat viele Nachahmer hervorgebracht, von denen keiner an das Original herankam.



INDIANA JONES AND THE TEMPLE OF DOOM

ENTWICKLER: LUCASARTS JAHR: 1985

■ Die Partnerschaft mit LucasArts war ein echter Coup für U.S. Gold, von dem man sich dank der populären Marke *Indiana Jones* einen Geldsegen erhoffte. Anders als die *Indy-Adventures* war dieser Arcade-Titel aber armselig und nervte mit grauenvoller Musik. Schon nach dem ersten Level verlor man jegliche Lust, weiterzuspielen.



DIE FIRMEN- ARCHIVE

RETRO GAMER GRÄBT DIE AKTEN BEKANNTER ALTER FIRMEN AUS.

Black Isle Studios



Welcher Rollenspieler erinnert sich nicht gerne an *Fallout* oder *Planescape: Torment*, zwei der kultigsten Titel im gesamten Genre? Wir erinnern an die Black Isle Studios, den Entwickler dieser und anderer Ausnahmespiele.

Dieses Studio ist für einige der wichtigsten Rollenspiel-Klassiker überhaupt (mit-)verantwortlich gewesen. Für Titel, die bei jedem Genre-Fan einen besonderen Klang haben: Titel wie *Fallout*, *Planescape Torment* und (wenngleich nicht als eigentliches Studio dahinter) *Baldur's Gate*. Doch eigentlich ist die Geschichte von Black Isle nur kurz; im Grunde nicht mehr als eine Fußnote in der bislang etwa vier, maximal fünf Jahrzehnte langen Historie der Videospiele. Alles begann Mitte der 90er Jahre, als das Spielen auf dem PC eine Blütezeit erreicht hatte und der auf den PC fokussierte Publisher und Entwickler Interplay mit Titeln wie *Bard's Tale* große Erfolge verzeichnen konnte.

Da man bei Interplay immer wieder neue Projekte begann, musste die Firma

auch die Belegschaft vergrößern und expandieren. Dies sollte zwar letzten Endes zum Untergang des Unternehmens führen, doch zunächst entstanden daraus einige der beliebtesten Rollenspiele des alten Jahrtausends. Bei Interplay lief allerdings so viel gleichzeitig ab, dass gehandelt werden musste. Brian Fargo, Gründer und damaliger CEO von Interplay, hatte „eine schlaue Idee, und er kannte die Zahlen“, wie uns Chris Avellone erklärt. Er ist derzeit Entwickler bei Obsidian Entertainment und war damals frisch als Programmierer zu Interplay gestoßen. Und diese Idee, so Chris, lautete: „Wenn eine Firma 40 Titel in der Mache hat, dann kann nicht eine einzelne Person alle gleichzeitig beaufsichtigen.“

Brian unterteilte Interplay deshalb in mehrere separate Abteilungen, entsprechend den jeweiligen Genres, von denen

jede ihren eigenen Chef bekam. Diese Abteilungen waren quasi ihre eigenen Mini-Studios, komplett mit eigenem Logo und allem Drum und Dran. Dadurch etablierten sich auch Marken, die man als zusätzliche Werbung einsetzen konnte, was von Anfang an eingeplant war. Chris war Mitglied von DragonPlay, einem internen Team von Interplay, dessen Namen man kurzzeitig für einige der veröffentlichten Spiele einsetzen wollte. Nach der Umstrukturierung der Firma wurden aus DragonPlay die Black Isle Studios und alle Projekte liefen künftig unter diesem Namen weiter.

Dieses neue Team wurde von Feargus Urquhart geleitet, der aktuell auch der Chef von Obsidian ist, und sollte „einfach nur großartige Rollenspiele machen“, so Chris. Feargus bekam alle Projekte von DragonPlay sowie einige weitere aus anderen Abteilungen von Interplay. Er stampte auf der einen Seite ausweglos erscheinende Titel ein und verhalf auf der anderen Seite Spielen wie *Descent To Undermountain* zur Veröffentlichung. Danach wollte er sich daran machen, mit dem frisch formierten Team neue Rollenspiele zu entwickeln. Zuerst mussten jedoch einige alte fertiggestellt werden. „Wir hatten eine reiche Auswahl an Marken, für die Interplay schon die Lizenz besaß“, blickt Chris zurück. „Daher waren wir dazu angehalten, *Dungeons-and-Dragons*-Titel in den Spielwelten „Vergesse-



SOFORT-EXPERTE

Der Name des Studios

kommt von dem Ort in Schottland, den Studiochef Feargus Urquhart aufgrund seiner schottischen Abstammung wählte.

Die große Mehrzahl der Spiele von Black Isle lief mit der Infinity-Engine, die BioWare ursprünglich für *Baldur's Gate* entwickelt hatte.

Das Team der Black Isle Studios wurde aus Mitgliedern der Rollenspielabteilung namens DragonPlay zusammengestellt, einem Namen, den Feargus als „uncool“ bezeichnete.

Um die Marke *Fallout* zankten sich das Firmengerüst-Überbleibsel Interplay und Bethesda, sodass längere Zeit keine neuen *Fallout*-Titel erscheinen konnten. Bethesda hat sich mittlerweile durchgesetzt.

Lange Zeit rankten sich Gerüchte um ein neues isometrisches MMO namens *Fallout Online*, dessen Überreste heute angeblich in Interplays Project V13 weiterleben.

Baldur's Gate 3 The Black Hound war für etwa ein Jahr in der Entwicklung, bevor es eingestellt wurde. Es war nicht geplant, einen der Charaktere aus den beiden Vorgängern zu übernehmen.

Ein Großteil der wichtigsten Entwicklern von Black Isle arbeitet nun bei Obsidian, dem Hersteller von *Fallout: New Vegas* und *Pillars Of Eternity*. Seht euch diese Spiele an, wenn ihr wissen wollt, welche Spiele Black Isle heutzutage machen würde.

ne Reiche“ und in „Planescape“ zu machen. Also konzentrierten wir uns darauf.“

Fallout nutzte ursprünglich das GURPS-System (Generic Universal Role Playing System) von Steve Jackson und entwickelte ein Eigenleben, als dieses System eingestampft wurde. Für Interplay stellte sich dies jedoch als positiv heraus, denn *Fallout* wurde zu einem wichtigen Projekt der Firma und einer Art Neuinterpretation von Brian Fargo's eigenem Spiel *Wasteland*, das 1987 erschienen war. *Fallout* benutzte praktisch alle Elemente von GURPS,

die zuvor bei Interplay in der Entwicklung gewesen waren, und machte daraus das SPECIAL-Attributsystem, das seither ein zentraler Baustein der Rollenspiel-Reihe ist. Das postapokalyptische Rollenspiel, das eine Weltkarte im 2D-Kachel-Stil mit den animierten „3D“-Bildchen der Gegner aus *Bard's Tale* kombinierte, erschien 1997. Das war noch vor der Black-Isle-Zeit, und das Team hatte daran nur zum Teil mitgearbeitet.

Als dann mit *Baldur's Gate* eines der am meisten mit Black Isle in Verbindung gebrachten Spiele erschienen war, gab es



» [PC] Im Vergleich zu den vielen generischen Fantasy-Spielen hatte *Baldur's Gate* eine ausgefeilte Story.

für die Firma nur noch eine Richtung: steil bergauf. „Das Stammpublikum ist immer das Wichtigste – ob in dieser oder einer anderen Entertainment-Branche“, gibt Brian Fargo zu Protokoll. „*D&D* war klar die Kernzielgruppe. Ich glaube, dass TSR davon beeindruckt war, mit welcher Leidenschaft ▶



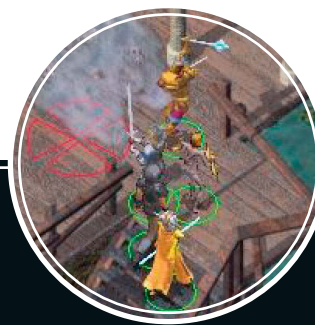
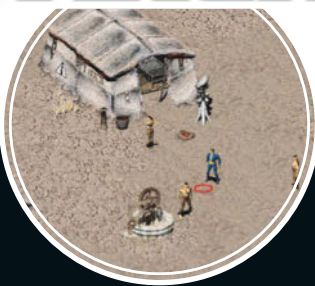
» [PC] Die Videosequenzen sehen heute fürchterlich aus, waren damals aber eine nette Belohnung.

» Wenn eine Firma 40 Titel in der Mache hat, dann kann eine einzelne Person nicht alle beaufsichtigen.«

CHRIS ERKLÄRT, WARUM INTERPLAY AUFGEHALTEN WURDE.



» [PC] Das Endzeit-Szenario von *Fallout* und der ganz eigene Humor trugen zum heutigen Kultstatus bei.



EPOCHALE SPIELE

FALLOUT 2 1998

■ Der große Erfolg von *Fallout* legte eine Fortsetzung für Interplay und Black Isle nahe, doch das involvierte Team drückte dem Spiel seinen ganz eigenen Stempel auf. Die Kämpfe und der Grafikstil änderten sich kaum, sodass sich Black Isle auf eine Story konzentrieren konnte, die sich das Szenario tatsächlich zunutze machte. Eine erweiterte Spielwelt und -tiefe bauten auf dem Fundament des ersten Teils auf, ohne dramatische Änderungen an dessen Stärken vorzunehmen.

BALDUR'S GATE 1998

■ Obwohl der Titel von BioWare entwickelt wurde, wird er doch immer stark mit Black Isle verbunden bleiben, da das Studio BioWare während der Entwicklung tatkräftig unterstützte. Vor allem aber ist *Baldur's Gate* ein Musterbeispiel für die Art von Rollenspielen, für die Black Isle bekannt wurde: viel Wahlfreiheit, eine starke Spielmechanik und spannende Geschichten. Dies zieht sich durch alle Spiele, die intern entwickelt wurden, und ist ein Vermächtnis, das bei Obsidian weiterlebt.

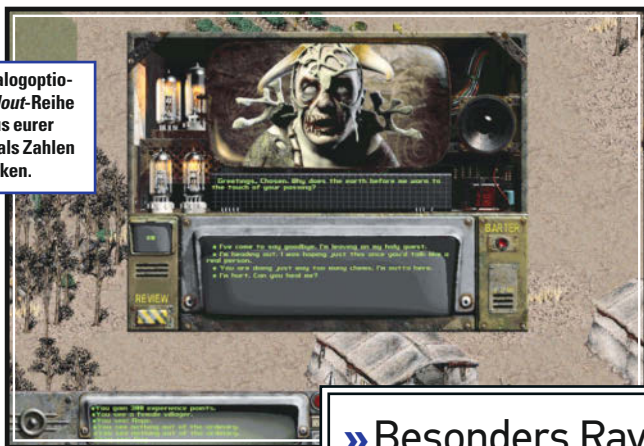
PLANESCAPE: TORMENT 1999

■ Dadurch, dass es sich auch hier um einen *D&D*-Titel handelte, war die Verwendung der Engine von *Baldur's Gate* naheliegend. Dennoch konnte sich der Titel dank der erwachsenen Geschichte deutlich von seinem Vorgänger abheben. Obwohl es von der Kritik gefeiert wurde, sprach es aufgrund des Szenarios im Handel nicht allzu viele Käufer direkt an. In den folgenden Jahren entwickelte sich jedoch ein Kult um den Titel, der heute als eines der besten Rollenspiele überhaupt gilt.

BALDUR'S GATE 2 2002

■ Noch heute werden von zehn zufällig befragten PC-Rollenspielern mindestens fünf mit „*Baldur's Gate 2*“ antworten, wenn es um ihr Lieblings-RPG geht. BioWare (mit etwas Hilfe der Black Isle Studios) baute den bereits tollen Vorgänger in jeder Beziehung aus, addierte NPC-eigene Quests und sogar eine eigene Behausung (wie eine eigene Burg) und sorgte mit mehr Schauplätzen, Gegnern und Sub-Plots für eine gigantische Spielzeit.

» [PC] Die Dialogoptionen der *Fallout*-Reihe machten aus eurer Figur mehr als Zahlen und Statistiken.



» Besonders Ray Muzyka war nicht gerade begeistert vom Namen *Baldur's Gate*.« CHRIS AVELLONE

► wir an das Thema herangingen und wie wir ein dauerhaftes Geschäft daraus machen wollten. Wir wollten bei der Entwicklung so viel Budget einbringen, wie die Lizenz verdient hatte. Ich erinnere mich, dass die Black-Isle-Gruppe sehr detailverliebt war, was das betraf.“ Black Isle hatte also die *D&D*-Rechte, die Interplay erworben hatte, und musste die Spielmechanik eines echten Rollenspiels nun in ein Computerspiel gießen.

Doch Moment, was hat Black Isle mit dem Rollenspiel zu tun, das BioWare berühmt machte? Ganz einfach: Black Isle entwickelte das Spiel gar nicht selbst, sondern gab die Rechte an BioWare weiter, die zu jener Zeit gerade am sogenannten *Project Infinity* arbeiteten, dem Vorläufer der namensgebenden Isometrie-Engine Infinity-Engine. BioWare machte aus den Rechten und mit beratender Unterstützung von Black Isle Studios ihr monumentales *Baldur's Gate*, und Interplay sicherte sich die Erlaubnis, die Infinity-Engine in eigenen Projekten zu nutzen.

Baldur's Gate erschien im Dezember 1998 und stieß weltweit

auf großen Zuspruch, unter anderem widmete *GameStar* ihm den Titel der entsprechenden Ausgabe. Mit seiner hohen Produktionsqualität, vor allem aber der brillanten Spielmechanik und tollen Story begeisterte das RPG Kritiker wie Fans gleichermaßen und wurde zum Sinnbild der RPG-Renaissance Ende der 90er. Denn das Genre, heute schwer zu glauben, lag damals am Boden und war nur noch ein Fall für eine eingeschlossene Fangemeinde.



» [PC] Während die Erkundung bei *Fallout* in Echtzeit stattfand, wurde bei Kampfbeginn in den Rundenmodus umgeschaltet.

Baldur's Gate war zu dieser Zeit das Beste, was Black Isle hatte passieren können. Wie schon geschrieben, entwickelte in Wahrheit BioWare den größten Teil des Titels, doch Black Isle stand während des Entwicklungsprozesses mit Rat und Tat zur Seite. „Abgesehen von zusätzlicher Programmierung stellten Interplay und Black Isle BioWare einen großen Teil der Logistik zur Verfügung, darunter Testressourcen, Produktionshilfen, Musikunterstützung und nicht zuletzt die *D&D*-Lizenz. Doch das Herz von *Baldur's Gate* stammte von BioWare“, sagt Chris. Black Isle und Interplay hatten auch andere Erfahrungswerte zu bieten, die das junge Team von BioWare so nicht bedacht hatte. So drängte beispielsweise Interplay auf den letztendlich verwendeten Titel, obwohl Ray Muzyka, einer der beiden Gründer von BioWare, davon laut Chris zunächst gar nicht begeistert war.

» [PC] Die Dialogoptionen der *Fallout*-Reihe machten aus eurer Figur mehr als Zahlen und Statistiken.

beispielsweise Interplay auf den letztendlich verwendeten Titel, obwohl Ray Muzyka, einer der beiden Gründer von BioWare, davon laut Chris zunächst gar nicht begeistert war.

Während BioWare an ihrem Klassiker in spe bastelten, begann das neue Team von Black Isle mit

der Arbeit an zwei eigenen Titeln. Zunächst kam *Fallout 2*, die obligatorische Fortsetzung eines sehr gut angekommenen Vorgängers. „Ein Nachfolger war eine Selbstverständlichkeit“, sagt Chris. „Wir hatten die Technik, die Grafiken und ein Team, das sich auf den Inhalt konzentrieren konnte, statt sich mit einer unfertigen Engine herumschlagen zu müssen.“ So gingen die Arbeiten am zweiten Teil gut voran, da viele der anfangs notwendigen Rahmenbedingungen schon mit der

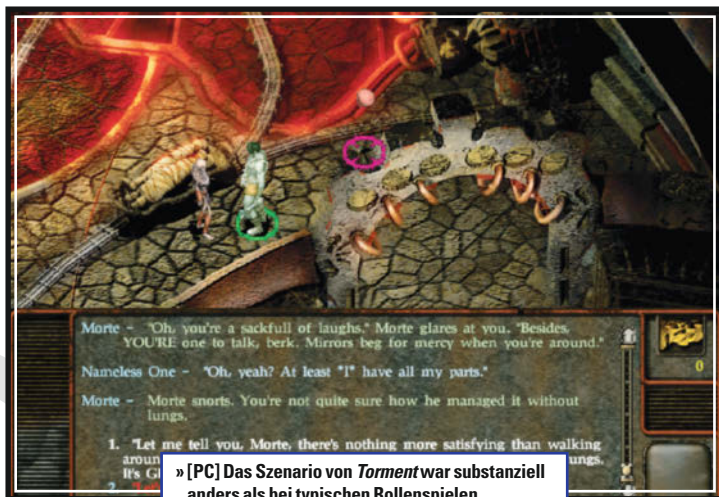
Engine des ersten Teils geschaffen worden waren.

„Beim Spiel selbst hatten die einzelnen Kollegen bei *Fallout 2* deutlich mehr Mitspracherecht als beim Vorgänger. Als das Grundgerüst fertig war – was viel länger dauerte, als wir erwartet hatten, denn es gab ein paar Fehlstarts – wurde die Welt in kleine Teile zerstückelt, die jeweils in einer ein- bis zweiseitigen Beschreibung an die Entwickler weitergereicht wurden, um sie nach eigenem Ermessen mit Leben zu füllen.“ Wie Chris erklärt, hatte jeder Entwickler in seinem Bereich völlige Freiheit, solange er die beschriebenen Gegenstände und Handlungselemente in seinem jeweiligen Dokument einhielt. „Ich wollte, dass mein Areal ein großer Spielplatz für alle möglichen Arten von Charakteren wurde, auf dem sie sich austoben konnten. Natürlich gab es in *Fallout 2* viel zu tun, doch dem Spieler diese Art von Freiheit und solche Gelegenheiten zu geben, war uns sehr wichtig.“

Obwohl die Entwicklung von *Fallout 2* zeitgleich mit *Baldur's Gate* stattfand, hatte das Team dank der bestehenden Engine und des vorhandenen Hintergrundwissens einen Vorsprung, so dass *Fallout 2* im September 1998, also einige Monate vor BioWares RPG, erscheinen konnte. Es wurde, da sperriger und spezieller, nicht ganz so begeistert wie *Baldur's Gate* aufgenommen, aber dennoch viel gelobt. Besonders deshalb, weil es länger war als Teil 1, etwas weniger durchwachsen im Komfort, und dennoch wieder mit derselben Erfolgsformel ausgestattet war.

Durch diese beiden Rollenspiellklassiker in nur einem Jahr, ja eigentlich innerhalb nur eines Vierteljahrs, machte sich Black Isle in der Branche einen Namen, und auch die RPG-Fans setzten von da an große Erwartungen in das





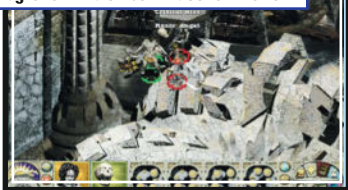
» [PC] Das Szenario von *Torment* war substantiell anders als bei typischen Rollenspielen.

Studio. Unter diesen Voraussetzungen musste ein Erweiterungspaket für *Baldur's Gate* ein todsicherer Erfolg werden, und wiederum erledigte BioWare die eigentliche Arbeit. *Tales Of The Sword Coast* kam nur wenige Monate nach dem Hauptprogramm heraus, im April 1999, und brachte nicht nur eine Vielzahl von Verbesserungen mit sich, sondern auch weitere Abenteuer für hochstufige Helden-Gruppen.

Black Isle wandte sich derweil einer anderen D&D-Lizenz zu, nämlich *Planescape*. Damit wollte sich die Interplay-Abspaltung endgültig einen eigenen Namen machen. „Diese Lizenz bot so viele Freiräume“, schwärmt Chris über *Planescape: Torment*. „Jede Idee aus dem Bereich Fantasy, die ich jemals hatte, schien hineinzupassen, was uns eine riesige Vielfalt an Quests und Arealen ermöglichte – nahezu alles, was wir uns vorstellen konnten! Das ist ziemlich selten, wenn man mit einer fremden Lizenz arbeitet.“

Schließlich wurde die Entwicklung des Titels bei Black Isle beschlossen, obwohl das Team zunächst nicht allzu viel Interesse an dem Szenario

» [PC] Die Kämpfe wirkten in *Torment* actionlastiger als bei *Baldur's Gate*, etwa mit grellen Blitzen bei kritischen Treffern.



» [PC] Die Schauplätze von *Icewind Dale* waren dank R. A. Salvatore's *Vergessene Reiche*-Romanen bereits recht beliebt.

gezeigt hatte. Von da an, so erzählt Chris schmunzelnd, „war das einzige echte Problem, dass Brian Fargo uns bat, wirklich alle coolen Elemente umzusetzen, die wir in unserem Entwurfsdokument festgelegt hatten. Am Ende schafften wir das nicht. Wir kamen zum Beispiel nie dazu, einen Zauberspruch einzubauen, der den Geruch der Figur so verändern konnte, dass er Ratten anlockte und schließlich von ihnen aufgefressen wurde. Wir schafften nur manche der coolen Dinge wie Siegel, schwebende nekrophilische Totenschädel und ausrüstbare Tattoos. Doch das Ganze war nicht ohne Risiko, denn die QS-Abteilung war davon nicht sehr angetan. Und genau wie beim ersten *Fallout* schien sich niemand [bei Interplay] wirklich um das Spiel zu kümmern – was sich im Nachhinein als Vorteil herausstellte, da wir so viel

mehr Freiheiten genossen. Die Unterstützung und die Aufmerksamkeit für unser Projekt war jedenfalls nicht annähernd so groß wie bei *Baldur's Gate*.“

Planescape: *Torment* war ein viel düsterer Titel, der auf ein erwachsenes Spielerpublikum ausgelegt

war und mit wahren Textmassen eine Geschichte erzählte, die auch vor moralischen und humanitären Fragen nicht zurückschreckte. Das Spiel setzte auf dieselbe Infinity-Engine, die BioWare schon für *Baldur's Gate* genutzt hatte, sodass die Spieler einen Hauch von Vertrautheit fühlen konnten. Dennoch blieb *Planescape: Torment* einzigartig und originell. Das lag laut Chris hauptsächlich daran, dass man für die Entwicklung mehr Zeit als geplant hatte und daher dem Titel noch den nötigen Feinschliff verpassen konnte.

„Wir hatten zwar nicht ganz so viele Mitarbeiter wie bei *Baldur's Gate*“, fügt Chris hinzu. „Doch das stellte sich auf eine andere Art und Weise als Vorteil heraus, da die Spieler auf das Abspecken – weniger Begleiter, Modelle mit einer beschränkten Waffenauswahl – viel positiver reagierten als wenn wir einfach nur mehr Inhalte als beim vorigen Spiel gehabt hätten.“

Planescape: Torment erschien im Dezember 1999, und während es

bei manchen Kritikern sogar noch besser ankam als *Baldur's Gate* (nicht aber in der deutschen Presse), verkaufte es sich nicht besonders gut. Das düstere Szenario hatte einfach nicht die gleiche Massenmarkt-Tauglichkeit wie das vertraute Fantasy-Szenario von *Baldur's Gate*. Zusätzlich torpedierten interne Entscheidungen bei Interplay die Verkaufszahlen. „Was das Marketing betrifft, so gab es bei *Planescape: Torment* einige Probleme, von der Präsentation über die Cover-Grafik bis hin zur Schachtel. Die Verpackung spiegelte zwar die Fremdartigkeit der Ebenen wunderbar wieder, doch es war fraglich, ob jemand angesichts der dunklen Gestaltung im Laden tatsächlich einen Batzen Geld dafür hinblättern wollte.“

Der Kult um den Klassiker begann erst einige Jahre später in Gang zu kommen, vorerst galt *Planescape: Torment* auch intern als Misserfolg. Welche Folgerungen das Studio daraus zog, ist wenig erstaunlich: Black Isle nahm von den „Ebenen“ Abschied und wandte sich wieder den „Vergessenen Reichen“ zu, also derjenigen D&D-Kampagne, die sich bei *Baldur's Gate* als gewinnträchtig herausgestellt hatte. Also wurde BioWare beauftragt, *Baldur's Gate 2: Shadows Of Amn* zu entwickeln. Dieses erschien, noch einmal deutlich umfangreicher als der Erstling, im September 2000. Vielen RPG- ▶

WAS WURDE AUS ...



Chris Avellone

Als einer der Hauptentwickler von *Planescape: Torment* ist Chris für viele Dinge verantwortlich, die den Titel so einzigartig machen. Er wurde auch immer wieder für seine Texte gelobt, die er für Spiele von Black Isle verfasste. Heute ist er ein Senior-Entwickler bei Obsidian und hat *Pillars Of Eternity* mitverantwortet. Außerdem half er beim Schreiben der Texte und Dialoge für das neue *Torment*-Spiel von InXile Entertainment, *Tides Of Numenera*.



Brian Fargo

Als zentrale Figur von Interplay war Brians Rolle bei Black Isle eher die eines Koordinators, der darauf achten musste, dass Budgets eingehalten wurden und die Produktion im zeitlichen Rahmen blieb. Als klar wurde, dass Interplay seinen finanziellen Verpflichtungen nicht mehr würde nachkommen können, verließ er die Firma und gründete InXile Entertainment, wo er bis heute Spiele wie *Wasteland 2* unter anderem durch Crowdfunding finanziert.



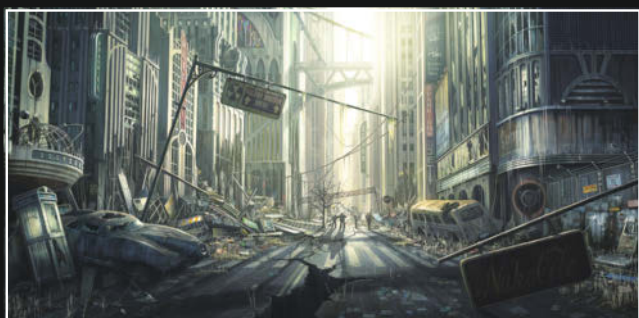
Josh Sawyer

Durch seine Arbeit an der *Icewind Dale*-Reihe half Josh Black Isle dabei, sich auch ohne den großen Namen *Baldur's Gate* und ohne BioWare weiterzuentwickeln. Als er Black Isle verließ, arbeitete er für Midway an *Gauntlet: Seven Sorrows*, bevor er 2005 zum Rest seiner Kameraden bei Obsidian stieß. Dort arbeitete er bei *Neverwinter Nights*, *Fallout: New Vegas* und zuletzt *Pillars Of Eternity* mit – es scheint, dass Obsidian ein angenehmes Plätzchen für ehemalige Black-Isle-Entwickler ist.



Feargus Urquhart

Feargus war für die Abteilung bei Black Isle verantwortlich, die für die Produktion der Rollenspiele zuständig war. Er war die zentrale Figur im Team, doch zog er es meist vor, jedwedes Lob an die Entwickler weiterzugeben, mit denen er arbeitete. Er verließ das sinkende Schiff Black Isle als einer der ersten und gründete zusammen mit vielen anderen Ex-Kollegen Obsidian.



DIE RÜCKKEHR DER BLACK ISLE STUDIOS...

... war anders, als wir es gerne hätten!

Im Jahr 2012 verkündete Interplay (die mit der ursprünglichen Firma nur noch den Namen gemein hat und kaum über Mitarbeiter verfügt), dass man die Black Isle Studios wiederbeleben werde. Doch Brian Fargo hat längst InXile Entertainment gegründet, hält die Rechte an den Interplay-Marken *Wasteland* und *Bard's Tale* und hat keine Verbindung zum derzeitigen Interplay. Die Mehrheit des Black-Isle-Teams arbeitet längst bei Obsidian. Die „neuen“ Black Isle Studios sollen wohl an einem Rollenspiel arbeiten, von dem nicht viel mehr bekannt ist als der Arbeitstitel: Project V13. Die Entwicklung wird von Christopher Taylor geleitet, der auch schon bei *Fallout 1* und *2* mitgewirkt hat. Da allerdings bisher sehr wenige Fakten über den Titel bekannt sind, würden wir von allzu großer Vorfreude abraten.

► Fans gilt es als das beste Rollenspiel der späten 90er und frühen Nulljahre. Das Add-on *Throne Of Bhaal* folgte im Juni 2001.

Black Isle blieb auch beim nächsten internen Titel dem Forgotten-Realms-Szenario treu, begab sich aber mit dem brandneuen *Icewind Dale* in die nördlichen Gebiete der Spielwelt. „Es gab intern jede Menge Druck während der Entwicklung“, erzählt Chris über die Arbeit des Teams an *Icewind Dale*. „Viele Kollegen machten Überstunden, weil wir zuerst versuchten, die programmierten Spielregeln an die dritte Edition von *Dungeons & Dragons* anzupassen. Andere Teilbereiche waren wiederum sehr leicht zu implementieren,

etwa das Einprägen der Zaubersprüche. Die meisten aber definitiv nicht!“

Icewind Dale war wesentlich weniger offen, als es noch *Baldur's Gate* gewesen war, und beschränkte die Erkundungen des Spielers auf bestimmte, in sich abgeschlossene Zonen, von denen viele erst im Lauf des Spiels durch bestimmte Quests verfügbar wurden. Der Titel erschien im Juni 2000 unter Verwendung einer optimierten Version der Infinity-Engine, von der dann auch *Baldur's Gate 2* profitierte. Beide Titel stießen auf Anerkennung, auch wenn *Icewind Dale* eindeutig im Schatten des wesentlich beliebteren und auch wesentlich besser verkauften *Baldur's Gate 2* blieb.

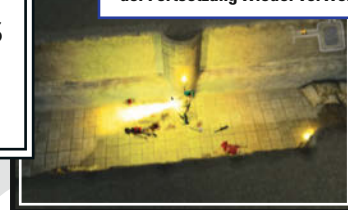
» [PC] Kurz vor Schließung arbeitete Black Isle an einem heiß erwarteten Rollenspiel namens *Torn*.



» Tatkräftig, dynamisch, enthusiastisch und ein wenig chaotisch – so verlief auch Interplays Wachstumsschub.«

CHRIS ÜBER DIE ARBEIT BEI BLACK ISLE

» [PS2] Die *Dark Alliance*-Engine von Snowblind wurde später auch bei der Fortsetzung wieder verwendet.



An diesem Punkt hatte sich Black Isle endgültig einen Ruf als Rollenspiel-Spezialist erarbeitet, und das

Team war sich dessen auch bewusst. Brian Fargo glaubte fest daran, dass das Interesse des Teams an Rollenspielen ihren Titeln massiv zugutekam. „Sie waren leidenschaftliche Rollenspieler“, sagt er. „Sie hatten eine genaue Ahnung davon, was sie taten und gingen mit handwerklicher Genauigkeit an die Aufgaben heran – und Feargus Urquhart war ein absolut fantastischer Teamleiter.“

„Das fühlte sich toll an“, freut sich auch Chris über das Ansehen, das Black Isle genoss. „Ich liebe Rol-

lenspiele! Den größten Reiz machen dabei für mich die Geschichte und die Entwicklung der Charaktere aus – natürlich genauso wie die Erkundung der Spielwelt. Das ist genau das Erbe und die Einstellung, die wir später mit zu Obsidian genommen haben.“ Mehr zum Ende von Interplay und damit auch der Black Isle Studios könnt ihr im Interview mit Brian Fargo erfahren, siehe Retro Gamer 4/2015.

Im Rückblick beschreibt Chris seine Arbeit bei Interplay und Black Isle als „tatkräftig, dynamisch, enthusiastisch und ein wenig chaotisch.“ Er fügt hinzu: „So verliefen auch Interplays Wachstumsschübe. Es gab sehr viele Abteilungen, die so gut wie jedes Genre abdeckten und einen steten Strom an Spielen auf den Markt warfen.“

Doch noch war das Ende nicht gekommen. Eine Fortsetzung von *Icewind Dale* wurde 2002 veröffentlicht, die erneut zahlreiche Verbesserungen des bereits bewährten Systems mit sich brachte. Auch als Publisher trat Black Isle einmal mehr in Erscheinung und



» [PC] Obwohl Bethesda das *Fallout 3* gut ankam, fragen wir uns, wie das „echte“ *Fallout 3* mit dem Arbeitstitel *Van Buren* ausgesehen hätte.

ZEITSTRAHL

INTERPLAY ENTERTAINMENT WIRD VON BRIAN FARGO GEGRÜNDET UND ENTWICKELT SICH ZU EINEM WICHTIGEN ENTWICKLER FÜR DEN PC.

FALLOUT ERSCHEINT. ES BASIERT AUF ORIGINALENTWÜRFEN VON STEVE JACKSON UND WIRD VOM SPÄTEREN BLACK-ISLE-TEAM FERTIGGESTELLT.

DIE PLAYSTATION 2 ERSCHEINT UND WIRD ZU EINER DER ERFOLGREICHSTEN KONSOLEN ÜBERHAUPT. DIE SPIELERGEMEINDE ZIEHT VOM PC INS WOHNZIMMER UM, WAS LETZTEN ENDES ZUM NIEDERGANG VON INTERPLAY FÜHRT.

AUFGUNDE EINES „BUCHHALTUNGSFEHLERS“ VERLIERT MAN DIE D&D-LIZENZ UND DIE ARBEITEN AN *BALDUR'S GATE III* MÜSSEN EINGESTELLT WERDEN.

1993

1996

1998

1999

2000

2002

2003

2004

WEGEN DES GROSSEN ERFOLGS TEILT BRIAN DIE FIRMA IN EINZELNE ABTEILUNGEN FÜR VERSCHIEDENE GENRES AUF.

DER NAME BLACK ISLE STUDIOS STEHT NUN OFFIZIELL FÜR DIE ROLLENSPIELABTEILUNG, DIE VIELE INTERNE MITGLIEDER DES TEAMS DRAGONPLAY VEREINT. KURZ NACH *FALLOUT* ERSCHEINT BIOWARES ROLLENSPIEL *BALDUR'S GATE* BEI BLACK ISLE STUDIOS. BLACK ISLE VERÖFFENTLICHEN IHR EIGENES, VIEL DÜSTERERES ROLLENSPIEL *PLANESCAPE: TORMENT*, DAS DIE ENGINE VON *BALDUR'S GATE* NUTZT.

MIT *ICEWIND DALE*, DAS DIESMAL DIREKT VON BLACK ISLE ENTWICKELT WIRD, ERSCHEINT EIN WEITERER TITEL AUS DEN VERGESSENEN REICHEN. BLACK ISLE HILFT KRÄFTIG BEI BIOWARES ZWEITEM SPIEL MIT, *BALDUR'S GATE II: SHADOWS OF AMN*, DAS EIN GROSSER ERFOLG BEI KRITIKERN UND SPIELERN WIRD. MIT *ICEWIND DALE II* ERSCHEINT DAS LETZTE ROLLENSPIEL VON BLACK ISLE, DAS AUF DER INFINITY-ENGINE VON *BALDUR'S GATE* BASIERT.

VOR DER DROHENDEN SCHLIESSUNG VON BLACK ISLE VERLÄSST ABTEILUNGSLEITER FEARGUS URQUHART TIEF ENTÄUSCHT ÜBER DEN VERLUST VON *BALDUR'S GATE III* DIE FIRMA UND GRÜNDET OBSIDIAN ENTERTAINMENT. IM DEZEMBER DIESES JAHRES WIRD BLACK ISLE TROTZ DER ERFOLGE WEGEN ANHALTENDER FINANZIELLER PROBLEME BEI INTERPLAY GESCHLOSSEN. TROTZ DER SCHLIESSUNG ERSCHEINT NOCH DAS LETZTE SPIEL, DAS BEI BLACK ISLE ENTWICKELT WURDE: *BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE II* FÜR DEN PC.



brachte den vergessenen *Diablo-II*-Klon *Lionheart: Legacy Of The Crusader* von Reflexive Entertainment heraus.

Wichtiger war allerdings ein PS2-Titel von den Snowblind Studios, der in der Welt von *Baldur's Gate* spielte. Der Titel, *Dark Alliance*, bot eine viel konsolenfreundlichere Spielmechanik, die die pausierbaren Echtzeitkämpfe zugunsten eines Hack-and-Slash-Prinzips im Stile von *Diablo* über Bord warf. Es wurde bei von den Spielern sehr gut angenommen, wenn auch nicht mit derselben einhelligen Begeisterung wie seine fernen Verwandten auf dem PC. Für Interplay und Black Isle ging es darum, auch auf dem Konsolenmarkt Präsenz zu zeigen, doch große Erfolge waren weder der Mutterfirma noch der RPG-Tochter beschieden. Black Isle arbeitete dennoch am Nachfolger von *Dark Alliance*, der im Januar 2004 erschien. Das war allerdings bereits nach der Schließung des Studios.

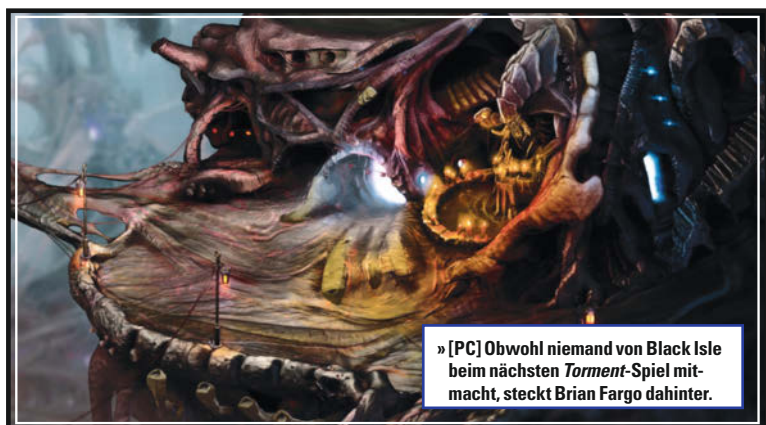
In der Endzeit des Studios arbeitete Black Isle an drei Projekten, die wohl jeden RPG-Fan sehr interessiert hätten: dem dritten Teil des nun von Bioware übernommenen *Baldur's Gate*, dem dritten Teil von *Fallout*, das damals unter dem Arbeitstitel *Project Van Buren* lief, sowie einem neuen Rollenspiel namens *Torn*. Alle diese Projekte schafften es jedoch nicht mehr bis zur Veröffentlichung: Interplay sah sich nicht mehr in der Lage, eine Entwicklungsabteilung für PC-Spiele zu finanzieren, da sich der Markt mit der PS2 und der Xbox noch mehr in Richtung Konsolen verschoben hatte.

„Wir hatten schon ungefähr ein Jahr Entwicklung hineingesteckt, plus-minus einige Monate“, sagt Chris über den Fortschritt bei *Baldur's Gate 3* und

Van Buren. „Dann wurde uns mitgeteilt, dass wir die D&D-Lizenz aufgrund eines Buchhaltungsfehlers verloren hatten“, sagt Chris. „Das einzige Gute daran war, dass wir an *Fallout 3* weitermachen konnten – aber ganz ehrlich, nach einem derartigen Schlamassel auf der Führungsebene glaubten wir alle nicht mehr daran, dass *Fallout 3* jemals erscheinen würde. Der Verlust von *Baldur's Gate 3* traf einige in der Abteilung schwer, gerade weil dieses Fiasko nichts mit unserer Arbeitsmoral, Leistung oder Termintreue zu tun hatte. Die Entwickler waren extrem verärgert über den Vorfall, sie hatten hart an dem Titel gearbeitet und sich sehr darauf gefreut. Kurz darauf kündigte unser Teamleiter, und das war es dann auch für mich.“

Dieser Punkt markiert das tragische Ende der Black Isle Studios, das eine spürbare Lücke in der PC-Entwicklungslandschaft ließ. Wir sind der festen Überzeugung, dass uns Black Isle noch einige wunderbare Rollenspiele beschert hätte, wenn sie nicht auf ihrem Höhepunkt geschlossen worden wären.

Doch wie jeder Kenner weiß: Einige führende Studioköpfe und diverse Entwickler von Black Isle gründeten danach Obsidian Entertainment. Dieses Studio durfte dann, Ironie der Geschichte, für den ehemaligen Auftragnehmer Bioware die Fortsetzung von *Star Wars Knights of the Old Republic* zimmern und für die neuen Inhaber der *Fallout*-Lizenz, Bethesda, das gelungene *Fallout New Vegas* als Quasi-Nachfolger von *Fallout 3*. Besonders aber für das 2015 erschienene *Pillars of Eternity* lieben RPG-Fans Obsidian, als Hommage an *Baldur's Gate* und indirekt auch an die Black Isle Studios. 



» [PC] Obwohl niemand von Black Isle beim nächsten *Torment*-Spiel mitmacht, steckt Brian Fargo dahinter.

DIE FIRMENARCHIVE: BLACK ISLE STUDIOS

DIE DMS DER BLACK ISLE STUDIOS

FESSELNDE GESCHICHTEN

Hintergrundgeschichten in Fantasy-Rollenspielen sind meist Mumpitz: Oft müsst ihr nur irgendwelche Drachen oder verrückte Zauberer töten. Die Geschichten von Black Isle sind dagegen wunderbar geschrieben und unglaublich fesselnd.



D&D 2. EDITION

Einen großen Teil des Erfolgs von Black Isle macht die schlaue Implementierung der D&D-Regeln als actiongeladenes Spiel aus. Sie verbindet die strategische Tiefe eines Pen-and-Paper-Spiels mit der Aufregung eines Action-Spiels.



WAHLMÖGLICHKEITEN

Besonders die Auswahl zwischen verschiedenen Dialogoptionen ist bei Black Isle immer sehr gut gelungen, sodass ihr durch die Gespräche mit NPCs ein Gefühl dafür entwickeln könnt, wer euer Charakter eigentlich ist.



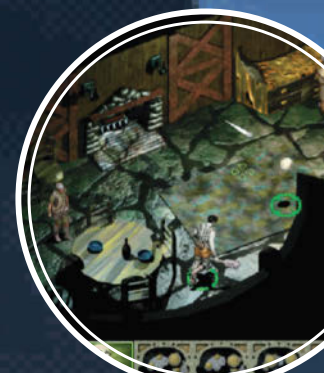
ECHTZEIT MIT PAUSE

Obwohl eine solche Spielmechanik bei Black Isle nicht zum ersten Mal verwendet wurde, löst die Firma dies so gut, dass die Spieler oft gar nicht merken, dass dem System ein Rundenkampf zugrunde liegt.



DENKWÜRDIGE CHARAKTERE

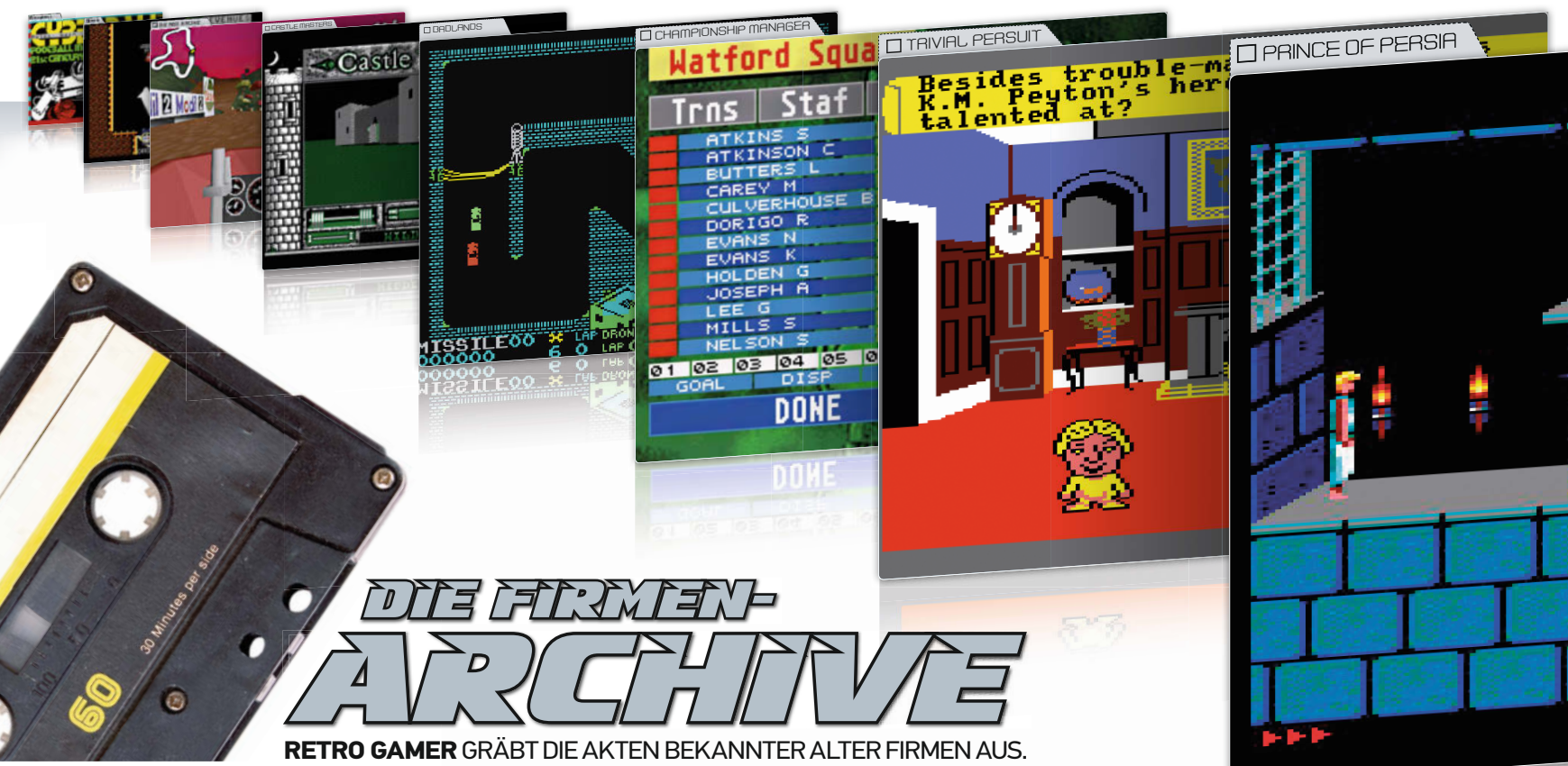
Die Spiele von Black Isle sind für die interessanten Figuren bekannt, die ihr treffen könnt. Dies gilt auch für die aktuellen Titel von Obsidian und bedeutet, dass ihr oft die Wahl habt, welche Figur ihr in eure Party aufnehmen wollt.



HINTERGRUNDMUSIK

Die Musik gerät in den Spielen von Black Isle oft in den Hintergrund, doch sie erzeugt fantastische Stimmungen. Ob es *Fallouts* Atmosphäre oder das Frösteln bei *Icwind Dale* sind, immer hilft die Musik wesentlich beim Hineinversetzen.





DIE FIRMEN- ARCHIVE

RETRO GAMER GRÄBT DIE AKTEN BEKANNTER ALTER FIRMEN AUS.

DOMARK

Quizfrage: In einem bekannten Brettspiel steht das Beantworten von Fragen im Mittelpunkt. Welches Unternehmen bringt dieses in Form eines Videospiels auf den Markt? Für Dominic Wheatley und Mark Strachan ist die Antwort klar: Domark.

Wer hätte gedacht, dass *The Heroes Of Karn* solch prägenden Einfluss haben würde? Es war nämlich das Commodore-64-Spiel, das Dominic Wheatley und Mark Strachan dazu brachte, in die Videospiel-Branche einzusteigen. Sie waren vorher anderswo im Marketing tätig gewesen und hatten keine Ahnung, was sie erwartet. Die beiden hatten aber so das Gefühl, dass sich eine Menge Geld mit Spielen verdienen lässt.

Diese Karriereplanung mutet ziemlich kurios an, hat sich aber genauso zuge tragen. Wheatley und Strachan kündigten ihre Jobs und gründeten 1984 Domark. Der britische Publisher dürfte Fans von 8- und 16-Bit-Spielen nur allzu bekannt sein. Zudem zeichnete das Unternehmen für eine Heldin mitverantwortlich, die auch abseits ihrer Auftritte in Videospielen Bekanntheit erlangt hat.

Alles begann im Dezember 1983, als Dominic seinem Bruder dabei zusah, wie dieser eben jenes *The Heroes Of Karn* spielte. „Ich habe Weihnachten zu Hause verbracht und gesehen, dass mein Bruder sich einen Commodore 64 zugelegt hatte“, erinnert sich Dominic. „Ich habe ihm zugesehen und gedacht: ‚Wow, das sieht beeindruckend aus.‘“ Dominic war damals noch der Meinung, Computer seien etwas für Buchhalter oder Finanzangestellte. „Ich habe aber schnell erkannt, dass sich immer mehr Privatpersonen Computer zulegten, und war schnell von den Chancen auf dem Markt überzeugt.“

Dominic arbeitete im Vertrieb einer kleinen Werbeagentur in London. Als er nach der Jahreswende zurück ins Büro kam, erzählte er seinem Kollegen Mark Strachan von seinem Erlebnis. Dominic kam auf die Möglichkeit zu sprechen, dass die beiden kündigen und einen Spiele-Publisher gründen könnten.

Bei einem Spaziergang durch die örtliche Einkaufsstraße wurde Mark klar, dass das eine gute Idee war. „In den Schaufenstern waren Sticker angebracht, auf denen stand: ‚Spectrum-Computer sind ausverkauft.‘ Wir waren uns sicher, dass es eine Nachfrage nach Spielen geben muss“, erzählt er. Die beiden gründeten im Zuge dessen ihr eigenes Unternehmen. Den Namen „Domark“ setzten sie aus Teilen ihrer Vornamen zusammen.

Es war ein Aha-Erlebnis und so passte der Titel des ersten Spiel nur allzu gut: *Eureka!*. Dominic hatte die Idee eines Grafik-Adventures, in dem Spieler durch die virtuelle Welt laufen und auf der Suche nach einem Schatz nach Hinweisen Ausschau halten. Diese Schatzsuche zog sich durch fünf Epochen (Frühzeit, Antike und so weiter) und bot ziemlich viele Möglichkeiten, die Hitpoints des Spielers zu dekrementieren. In der langen Lade-pause vor jeder Episode durfte man per

SOFORT-EXPERTE

„Domark“ setzt sich aus den Vornamen der beiden Gründer – Dominic und Mark – zusammen.

Dominic ist der Enkel des Autors Dennis Wheatley.

Er machte seinen Abschluss 1978 und diente in der irischen Garde.

Er arbeitete in einer Werbeagentur, als er Mark traf.

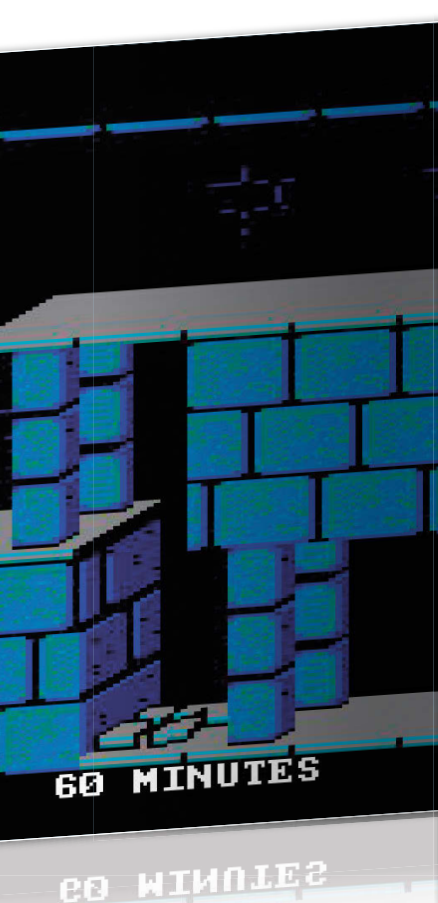
The Heroes Of Karn weckte ihr Interesse an Videospielen.

Zusammen mit dem Games-Workshop-Gründer Ian Livingstone arbeiteten sie an *Eureka!*.

Es wurde sehr viel Geld in Marketingmaßnahmen für den Titel gesteckt.

Domark schloss sich später mit Eidos zusammen.

Ian Livingstone war „Life President“ von Eidos.



» In den Geschäften waren Spiele häufig ausverkauft. Das Interesse war vorhanden. «

MARK STRACHAN ÜBER DIE ENTSCHEIDUNG, DOMARK ZU GRÜNDEN.

Minispiel zusätzliche Hitpoints verdienen; allerdings wurden diese zumindest bei der C64-Version auf Datasette nicht ins eigentliche Spiel übernommen.

Im Stil typischer Marketing-Leute wollten die beiden Aufmerksamkeit für ihren Titel erzeugen. So kam ihnen die Idee eines Wettbewerbs: Wer alle fünf Episoden gelöst hatte, sah eine geheime Telefonnummer. Der erste Anrufer sollte 25.000 britische Pfund (um die 32.000 Euro, damals deutlich mehr wert) erhalten.

Die beiden fingen an, Geld zu sammeln, um das Spiel sowie die hohe Belohnung zu finanzieren. Dominic beschreibt den Prozess: „Es war 1984. Damals war es viel schwieriger, Invest-

ment zu bekommen als heute. Wir haben unsere Freunde, Familien und Bekannten gefragt und hatten am Ende 160.000 Pfund zusammen. Das war mehr als genug, um unsere Idee umzusetzen“, sagt Dominic. In Ungarn stießen sie auf eine Gruppe Programmierer, die sich Andromedia nannte. Dominic und Mark kümmerten sich um die Vermarktung. Dominic erinnert sich: „Wir haben uns mächtig ins Zeug gelegt und viel Kontakt zur Presse gehabt. Das Spiel verkaufte sich gut. Es war kein Riesenerfolg, aber wir verdienten genug Geld, um weiter tätig zu sein.“

Ian Livigston war als Autor am Spiel beteiligt. Ian hatte die *Fighting-Fantasy*-Bücher geschrieben und Games Workshop mitbegründet. Von diesem Hersteller stammt unter anderem das Tabletop-System *Warhammer*. Ian war so beeindruckt von Dominic und Mark, dass er einer von Domarks Investoren wurde.

Ian blickt für uns zurück: „Mein Buch *Das Labyrinth des Todes* verkaufte sich gut und ich stand deshalb in der Öffentlichkeit. Wir haben uns getroffen und sie haben mich gefragt, ob ich ihnen nicht bei ihrem Spiel helfen möchte“, sagt Ian.

Schatzsuchen lagen zu der Zeit voll im Trend, so enthielt das Kinderbuch *Masquerade* verschlüsselte Hinweise auf das Versteck eines goldenen Hasenschmuckstücks. „Genau das wollten Dominic und Mark in Form eines Videospiels umsetzen“, fährt Ian fort.

Mark blickt zurück: „*Eureka!* war eine gute Lernerfahrung für uns. Wir waren auf der Messe PCW Show in London vertreten und hatten das Gefühl, unser Ziel erreicht zu haben.“ Er war zu diesem Zeitpunkt gerade einmal 24 Jahre alt. Allerdings herrschte Unsicherheit, was Domark als Nächstes angehen sollte. „Das war eine schwierige Zeit“, verrät Dominic. „Wir wussten wirklich nicht, was kommen wird.“

Die beiden bauten ihr Unternehmen aus und begannen, sich näher mit Lizenzen zu befassen. Interesse hatten sie vor allem an der *James Bond*-Lizenz. Sie kannten jemanden, der ihnen dank entsprechender Kontakte behilflich sein konnte. Domark sicherte sich letztendlich die Lizenz, musste dafür aber auch Auftragsarbeit leisten. So sollten sie ein Spiel passend zum Film *Im Angesicht des Todes* auf den Markt bringen.

Diese Entwicklung verlief nicht ohne Probleme. Dominic erzählt, dass Mark und er den Programmierern zu viele Freiheiten gewährten, da sie ihnen vertrauten. Das stellte sich jedoch als Fehler heraus. Das geplante Spiel war in der



□ ZAHLEN-SPIELE

24 Alter von Mark und Dominic, als sie Domark gründeten.

25.000 Pfund Belohnung für denjenigen, der *Eureka!* als Erstes beendet.

15.000 Absatzzahl von *Eureka!*.

4 Zahl der britischen Ligen in *Championship Manager*.

160.000 Pfund Startkapital von Domark.

23 Zahl der Investoren.

10.000 Pfund Summe, die Ian Livingstone investierte.

280.000 Pfund Lizenzgebühr, die nach *Star Wars* an Atari ging.

13 Der Händler Menzies wollte *Friday The 13th* wegen des Covers nicht verkaufen.

11 Millionen Pfund Der Wert aller Domark-Spiele im Jahr 1994.



» [Spectrum] Für Domark war *Star Wars* sehr wichtig.



ZEITSTRAHL

DOMINIC UND MARC GRÜNDEN DOMARK.

DOMARK VERÖFFENTLICHT EINEN JAMES BOND-LIZENZTITEL.

1984

1984

1985

IAN LIVINGSTONE SCHREIBT EUREKA!

WAS WURDE AUS...



Dominic Wheatley

Mit Alex Halliday und Steve Hardman war Dominic an SocialGO beteiligt. Es handelt sich dabei um eine Plattform, die es Nutzern ermöglicht, eigene soziale Netzwerke aufzusetzen. Nun ist Dominic Chef des Dienstleisters Catalis, der digitale Inhalte unter anderem für die Videospielindustrie bereitstellt.

Mark Strachan

1999 gründete Mark Gameplay PLC, das gebrauchte Spiele über das Internet verkaufte und verlieh. 2001 bis 2006 war er Chef

der Entertainment Software Charity, die Geld für benachteiligte Kinder in Großbritannien sammelte. Im Folgenden war er als nicht-exekutiver Präsident von In2Games tätig. Seitdem hat er sich aus der Spiele-Branche verabschiedet, im März 2016 gründete er die Autovermietung White Car.

Ian Livingstone

2005 wurde Eidos von SCI übernommen. Ian blieb Vorstandsmitglied und beaufsichtigte unter anderem die *Tomb Raider*-Spiele. 2007 war er an *Tomb Raider Anniversary* beteiligt. Als Square Enix Eidos Interactive 2009 übernahm,

wurde er „Life President“. Vier Jahre später trat er von dem Posten zurück. 2015 verkündete Sumo Digital, dass Ian die Rolle des nicht-exekutiven Präsidenten bekleiden wird.



Form nicht umsetzbar. Erst mit reichlich Verspätung wurde der *James Bond*-Titel dann in den Handel gebracht. Es war eines der ersten *007*-Spiele überhaupt und laut Dominic auch recht erfolgreich.

Doch damit war Domark noch nicht über dem Berg, wie er fortfährt: „In den ersten Jahren war Erfolg alles andere als garantiert. Das Unternehmen aufzubauen war nicht einfach.“ Einfach war es hingegen, in der neuen Branche Freunde zu finden. Mark kann sich an keine Konkurrenzkämpfe erinnern: „Wir hatten gute Beziehungen zu den anderen Unternehmen im Spielbereich. Vermutlich spielte da auch die *James Bond*-Lizenz mit rein, denn es schien so, als wollten alle unsere Freunde sein.“

Es war aber nicht die *Bond*-Lizenz, die Domark finanziell erfolgreich machte; das war *Trivial Pursuit*. Dominic ist der Meinung, dass auch etwas Glück dazugehörte. „Es gab ein Unternehmen namens Leisure Genius, das sehr erfolgreich Brettspiele in Videospielform umsetzte. Beispielsweise *Scrabble*.“ *Trivial Pursuit* war zu der Zeit ein beliebtes Spiel und eine Marke, die vielen Menschen geläufig war. Dominic wandte sich an Leisure Genius und konnte sich die Rechte sichern.

Was Dominic nicht wusste: Die Leisure-Genius-Mitarbeiter waren skeptisch, ob ein *Trivial Pursuit*-Spiel überhaupt funktioniert. Sie waren froh, dass Domark sich daran versuchen wollte. „Sie haben es später bereut, nicht selbst ein *Trivial Pursuit*-Spiel gemacht zu haben“, schmun-

zelt Dominic. „Ich habe mit einigen Mitarbeitern von Leisure Genius geredet und sie haben mir gesagt, dass sie das Potenzial einfach nicht erkannt hatten.“ Dominic und seine Kollegen hatten dafür umso mehr Ideen. Beispielsweise sollte Spielern eine Landkarte gezeigt werden, in die sie Namen von Ländern eintrugen, oder es sollte ein Musikstück abgespielt werden, das man erraten musste.

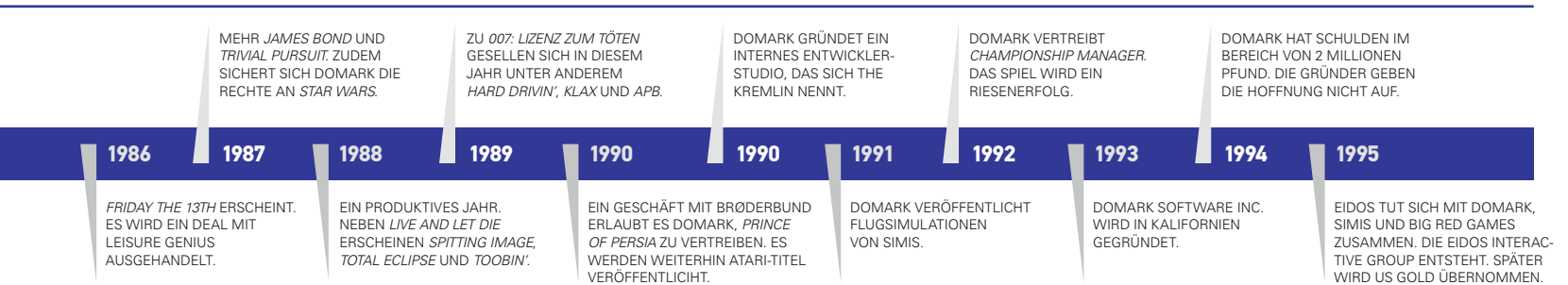
Trivial Pursuit wurde von Oxford Digital Enterprises entwickelt. Diesmal waren auch Mark und Dominic involviert. Für Letzteren war es eines der wenigen Male, dass er direkt an der Entstehung eines Spiels beteiligt war. Der Titel wurde ein riesiger Erfolg, mit etwa zwei Millionen verkauften Exemplaren. Dominic vergleicht es mit Mike Oldfields *Tubular Bells*: „Dieses Album markierte den Anfang von Virgin Records und den Beginn der erfolgreichen Karriere von Virgin-Gründer Richard Branson. Für uns hatte *Trivial Pursuit* denselben Stellenwert.“

Das Spiel brachte Domark Geld und neue Projekte ein, sodass das Unternehmen in ein neues Büro umziehen und neue

Leute einstellen konnte. Es kam die Idee auf, ein internes Entwicklerstudio zu gründen. Domark hatte bislang nur auf externe Partner zurückgegriffen. Also wurde das Studio The Kremlin gegründet. Mark zieht heute eine nüchterne Bilanz dazu: „Wir hatten mäßigen Erfolg mit unserem eigenen Studio.“

Neben Lizenztiteln interessierte sich Domark zunehmend für Umsetzungen von Automaten-Spielen. US Gold und Ocean waren bereits erfolgreich mit der Portierung solcher Titel für Heimcomputer. Sie waren etwas früher als Domark auf dem Spielmarkt tätig geworden und hatten bereits viele große Marken umgesetzt. 1987 flog Dominic zum ersten Mal nach Las Vegas auf die CES. Er erinnert sich an eine volle Halle, in der viele etablierte amerikanische Unternehmen vertreten waren. Alle waren gut vernetzt. Dominic dagegen fühlte sich wie im Abseits – Domark war eben immer noch ein kleines Unternehmen.

„Ich weiß noch, wie ich in meinem kleinen Hotelzimmer im Caesar's



Palace saß und mir darüber Gedanken gemacht habe, wen ich wohl alles treffen werde“, sagt Dominic. „Ich bin ein wenig über die Messe gelaufen und habe dann Manlio Allegra getroffen.“ Manlio hatte für US Gold und Ocean Deals mit den Arcade-Spiel-Herstellern eingefädelt. Er hatte unter anderem einen guten Draht zu Konami und Atari.

Dominic lud Manlio zu einem Treffen in sein Hotelzimmer ein. Manlio trug die Namen einiger Automaten Spiele vor, zu denen Domark die Heimumsetzungen machen könnte. Dominic aber lehnte ab: „Ich habe ihm gesagt, dass wir uns das nicht leisten können. Wir wollten nur 25.000 Pfund ausgeben. Manlio schaute skeptisch und sagte, dass ich knickrig bin. Er war der Meinung: Wir sollten uns höhere Ziele stecken und eine Vision entwickeln.“

Der Rechte-Händler blickte erneut auf seine Spielkarte und las weiter vor. Er nannte Titel, die auf kein sonderlich großes Interesse bei anderen Publishern gestoßen waren. Mit dabei war auch *Star Wars*. Dominic lacht: „Ich sagte: ‚Moment mal, *Star Wars*?‘ Ich kannte das Arcade-Spiel und fand es ziemlich gut. Ich habe also die vollen 25.000 Pfund dafür geboten. Er ist zu Atari gegangen – und die haben zugestimmt. So haben wir uns die Rechte an einer *Star Wars*-Umsetzung gesichert.“

Ein Bekannter von Dominic rief ihn daraufhin an, um ihm mitzuteilen, dass ein deutscher Entwickler *Star Wars* bereits für

den Amiga umgesetzt hatte. Dominic setzte sich mit dem Entwickler in Verbindung. „Wir haben ihn nach England geholt. Er hat die Amiga- und ST-Version, ach, eigentlich alle Versionen programmiert. Ich habe selten einen so talentierten Programmierer getroffen!“ Die Umsetzungen verkauften sich sehr gut und landeten in den Verkaufs-Charts weit oben.

Zwei Monate später zahlte Domark an Atari Lizenzgebühren in Höhe von 280.000 Pfund. Atari vereinbarte kurz darauf ein Treffen. Sie waren beeindruckt von der Qualität der Umsetzungen und ihrer Vermarktung. Das amerikanische Unternehmen hatte es satt, mit verschiedenen Unternehmen zusammenzuarbeiten, und so wurde eine Vereinbarung getroffen: Domark war fortan als einziges Unternehmen für die Heimcomputer-Konvertierungen von Atari-Spielen zuständig. Ataris hauseigener Publisher und Entwickler Tengen konzentrierte sich auf Konsolen-Umsetzungen.

Das war ein enorm wichtiger Deal für Domark. Während sich in den USA Konsolen immer größerer Beliebtheit erfreuten, spielte in Europa weiterhin der Heimcomputer-Markt die größte Rolle. Domark fiel die Veränderung auf dem US-Markt natürlich auf. Infolgedessen veröffentlichte der Publisher unter anderem *F1* für Sega Master System und Mega Drive, und wurde von einem Verkaufserfolg belohnt. Den US-Vertrieb von diesem und



» Ich habe eine Agentur angerufen, die uns einen ziemlich fertigen Schauspielerspieler zugeteilt haben.«

DOMINIC WHEATLEY ÜBER CHAMPIONSHIP MANAGER

weiteren Domark-Konsolenspielen übernahm Atari. Dominic blickt gerne zurück: „Wir hatten eine gute und erfolgreiche Beziehung zu Atari. Wir haben viel Geld verdient. Es war fantastisch.“

In der darauffolgenden Zeit veröffentlichte Domark Spiele wie *APB*, *Dragon Spirit*, *Vindicators*, *Hard Drivin'* und *Toobin'*. ▶

IAN LIVINGSTONES ERINNERUNGEN



„Ich habe in Domark investiert, nachdem ich Mark und Dominic 1984 kennengelernt hatte. Ich war überzeugt, dass *Eureka!* erfolgreich sein wird. 1995 trafen wir die Führungskräfte von Eidos Technologies. Um es kurz zu machen: Vier Unternehmen schlossen sich zusammen, woraus Eidos Interactive hervorging. Im November 1996 brachten wir *Tomb Raider* auf den Markt. Das Spiel übertraf die Erwartungen und war ein Riesenerfolg. Es war eine aufregende Zeit.“



» [PC] *Championship Manager* war vollgestopft mit Statistiken.



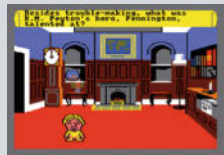
» Domark schloss sich mit Eidos zusammen.

EPOCHALE SPIELE



Championship Manager [1992]

Die Geschwister und Fans des FC Everton, Paul und Oliver Collyer, erdachten das Manager-Spiel. Ihr Studio Sports Interactive arbeitet nun an der *Football Manager*-Reihe für Sega.



Trivial Pursuit [1986]

Domark belehrte diejenigen eines Besseren, die Zweifel an einer Videospielumsetzung von *Trivial Pursuit* äußerten. Bis zu sechs Spieler nahmen an einer Partie teil.



Hard Drivin' [1989]

Als Teil einer Abmachung mit Atari vertrieb Domark *Hard Drivin'*. In diesem nahmen Spieler hinter dem Lenkrad eines Fahrzeugs Platz und vollführten halsbrecherische Stunts.



3D Construction Kit [1991]

Spieler konnten ihre eigenen 3D-Welten erschaffen. Während Incentive Software die Amiga- und Spectrum-Versionen entwickelte, zeichnete Domark für die restlichen Fassungen verantwortlich.



Eureka! [1984]

Eureka! war die erste Veröffentlichung von Domark. Ian Livingstone war als Autor maßgeblich am Erfolg des Text-Adventures beteiligt. Und wohl auch der ausgelobte 25.000-Pfund-Preis...



Prince Of Persia [1990]

Domark hatte einen Deal mit Brøderbund eingefädelt und vertrieb so eines der besten Hüpfspiele seiner Zeit. Für fast jede Hardware wurde eine Portierung veröffentlicht.

BESSER MEIDEN



Friday The 13th [1986]

Domark zeigte sich mit diesem Spiel von seiner hässlichen Seite. Wir sprechen nicht von blutigen Szenen im Spiel, sondern vom Umstand, dass es ein furchtbarer Titel war. *Friday The 13th* orientierte sich am Film. Die Umsetzung wirkte lieblos. Domark schien darauf aus zu sein,

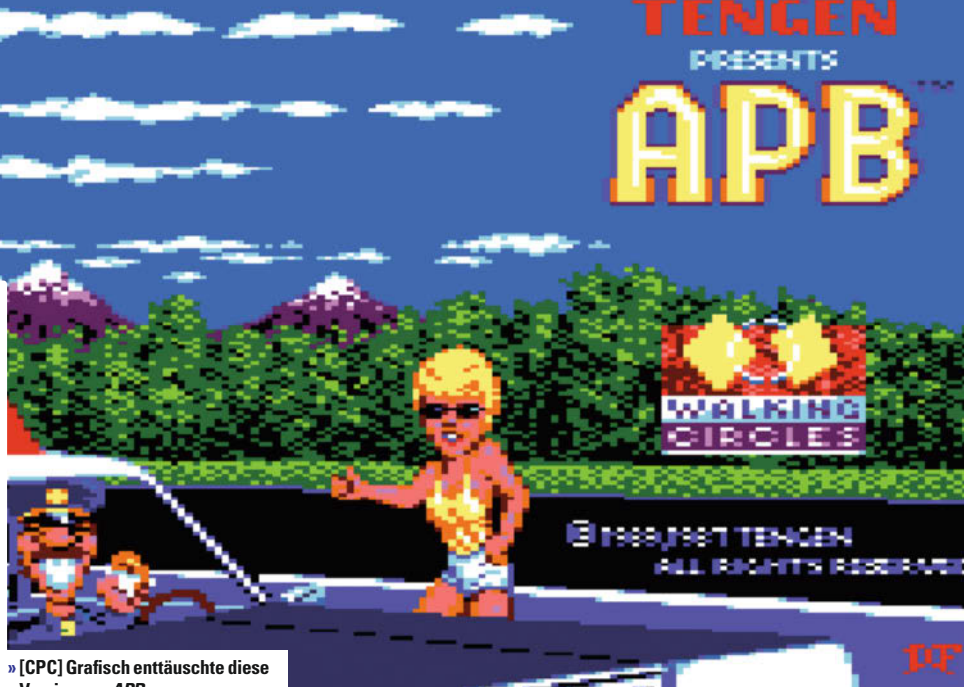
Kasse zu machen. Das Spiel schaffte es auf die Titelseite des britischen Magazins *Crash*, was für Beschwerden seitens der Leser sorgte.



A View To A Kill [1985]

Domark hatte sich die *James Bond*-Lizenz gesichert – ein Coup, mit dem sich der Publisher auf dem Markt etablierte. *A View To A Kill* (Im Angesicht des Todes) war das erste Spiel, das auf der Lizenz basierte. Es erschien zum Kinostart des gleichnamigen Films. Die Grafik

war nicht der Renner, vor allem aber gelang es den Entwicklern nicht, das Bond-Feeling einzufangen. Hinzu kam, dass der Held nicht sterben konnte.



» [CPC] Grafisch enttäuschte diese Version von APB.

- Das Büro im Süden von London war vollgestellt mit Arcade-Automaten, um die 20 Leute arbeiteten dort.

Domark ruhte sich aber nicht auf den Lorbeeren aus. 1992 wurde die Entscheidung getroffen, ein Büro in den USA zu eröffnen, um die Zusammenarbeit mit Atari besser zu koordinieren. Dominic zog mit seiner Frau und den beiden Kindern ins Silicon Valley.

Wenig später verzeichnete Domark erneut einen Erfolg. Paul und Oliver Collyer hatten ein Fußball-Manager-Spiel entwickelt, das sie Domark vorstellten. Dominic hatte erst kein Interesse, bis ihm ein Kollege erzählte, dass er die ganze Nacht mit dem Spiel zugebracht hatte. Es gab zu der Zeit viele Manager-Spiele auf dem Markt, und Domark hatte auf diesem Gebiet keine Erfahrung. Die Mitarbeiter der Publishers waren aber derart angetan von dem Spiel, dass auch Marc hellhörig wurde. Er verabedete er ein Treffen mit den Brüdern in einem Pub. „Es war der Anfang einer tollen Zusammenarbeit, von der alle Beteiligten profitiert haben“, sagt er. 5.000 Pfund zahlte Domark den Brüdern damals für den Deal, dazu eine Gewinnbeteiligung.

„Ich habe eine Modelagentur angerufen und sie haben uns einen ziemlich fertigen Darsteller zugeteilt. Wir haben ein Foto geschossen und es auf das Cover gepackt. Das Spiel haben wir *Championship Manager* genannt“, grinst Dominic. Schnell waren die ersten tausend Einheiten abgesetzt. Es folgte eine Nachbestellung nach der anderen. Dominic war hocherfreut: „Nach Weihnachten statteten [die Collyer-Geschwister] unserem Büro einen Besuch ab und wir haben ihnen ein Scheck über 75.000 Pfund überreicht. Ich meine mich erinnern zu können, dass sie sich ein paar Monate später neue Autos gekauft haben.“

Auch beim unweigerlichen Nachfolger *Championship Manager 2* stimmten die Verkaufszahlen. Allerdings hatten sich Bugs eingeschlichen und Käufer des Titels waren enttäuscht

von der Qualität. Domark brachte Patches heraus, die jedoch nicht wirklich halfen.

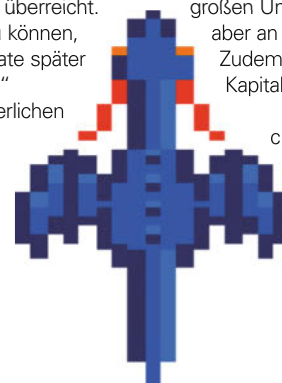
Es folgte die Veröffentlichung von *CM3*, das qualitativ deutlich besser war und schon in der ersten Woche mehrere Tausend Exemplare absetzte. Die Fußball-Manager-Simulation entwickelte sich zu einer sehr erfolgreichen Serie und brachte den Entwicklern Millionen ein.

Dominic zog daraus eine Erkenntnis: „Der Slogan des Spiels war: ‚Von Fußball-Fans für Fußball-Fans.‘ Genau das traf zu. Die Collyers waren absolut besessen von Fußball und konnten auch über nichts anderes reden.“ Dominic wurde klar, dass Menschen, die für eine Sache brennen, sehr wahrscheinlich Erfolg haben werden. „Sie brauchen nur Leute um sich herum, die sich um das Geschäftliche kümmern.“ Genau in dieser Rolle sah sich Domark.

An anderer Stelle fehlte es ein ums andere Mal an Enthusiasmus. Dominic gibt zu, dass einige *James Bond*-Spiele besser hätten sein können. Rückblickend hätten die Entwicklerteams einfach nicht gepasst. Laut Dominic hätte sich Domark nach *Bond*-Fanatikern umsehen müssen. Anders war es beispielsweise im Fall von *Stars Wars* für den Amiga: „Da war ein großer Fan am Werk.“

Etwas später wandelten die Gründer Domark in ein börsennotiertes Unternehmen um. Dominic und Mark trafen einen Mann namens Charles Cornwall, der Eidos gegründet hatte. Eidos war ein kleines Unternehmen, das sich mit Videokompression beschäftigte und entsprechende Technologie unter anderem für den Acorn Archimedes entwickelte. Gerade einmal drei Mitarbeiter waren dort angestellt. Eidos erwirtschaftete keinen sonderlich großen Umsatz, das Unternehmen war aber an der Londoner Börse notiert. Zudem hatte es eine Million Pfund an Kapital gesammelt.

Charles war auf der Suche nach Produkten, die er mit seinem Unternehmen vertreiben könnte. Nach einem Gespräch mit den Domark-Gründern wurde die Vereinbarung getroffen,





» [CPC] Pictionary war eine weitere Brettspielumsetzung.

beide Unternehmen zusammenzuführen. Als börsennotiertes Unternehmen war es Domark möglich, zusätzliches Geld abzugreifen und 6,5 Millionen Pfund von Investoren zu erhalten. Domark durfte allerdings seinen Namen nicht behalten – nach dem Zusammenschluss hieß das Unternehmen Eidos.

„1995 ging es der Branche gut und wir sind schnell an neues Geld gelangt“, sagt Dominic. Er erinnert sich daran, dass die Nachfrage nach Eidos-Wertpapieren größer war als das Angebot. Der Börsenkurs stieg von 3,80 Pfund auf sechs Pfund pro Aktie. „Wir waren guter Dinge. Wir konnten uns aussuchen, was wir mit dem Geld machen. Ich bin wieder zurück nach Kalifornien geflogen. Dann bekam ich einen Anruf von Charles, der fragte, ob ich US Gold kenne.“

US Gold wurde von Geoff Brown als Publishing-Abteilung von CentreSoft gegründet. Es hatte seinen Sitz in Birmingham. Das als Publisher und später auch als Entwickler tätige Unternehmen hatte sich einen guten Ruf erarbeitet – vor allem durch die bereits erwähnten Umsetzungen von Automaten Spielen.

1996 erwarb Eidos CentreGold. Das Unternehmen bestand aus zwei Teilen: CentreSoft und US Gold. Die für Distribution zuständige CentreSoft wurde an MBO weiterveräußert. Neben US Gold erwarb Eidos auch Simis und Big Red Software. Es sollte aber vor allem US Gold sein, mit dem Eidos – und damit Domark – ein neues Kapitel der Unternehmensgeschichte aufschlug.

US Gold brachte das Entwicklerstudio Core Design mit. Das Studio arbeitete an dem Spiel *Tomb Raider*. Es war nur einer von vielen Titeln, die sich in Entwicklung befanden. Dominic gibt zu, dass er



» [Spectrum] Gladiator war ein interessantes Beat-em-up-Spiel.

damals skeptisch war: „Mich erinnerte *Tomb Raider* zu sehr an *Indiana Jones*. Ich machte mir deshalb ein wenig Sorgen. Als wir den Titel auf der E3 vorgestellt haben und die Besucher begeistert reagierten, war meine Skepsis aber verflogen.“ Nicht zuletzt wollten Sony und Sega *Tomb Raider* unbedingt auf ihren Konsolen veröffentlicht sehen.

Eidos erarbeitete sich den Ruf eines jungen und entspannten Unternehmens. Dominic schwärmt: „Die Partys waren klasse. Wir veranstalteten Feiern im Rahmen der E3 und CES. Einmal haben wir einen Nachtclub für 1.000 Besucher gemietet, der bis oben hin gefüllt war. Viele sind auf mich zugekommen und haben mir gesagt: „*Tomb Raider* wird ein ganz großes Ding.““ Genau so sollte es auch kommen.

Nach der Veröffentlichung stand Dominic an einem Scheideweg. Er wohnte seit fünf Jahren in Kalifornien und hatte immer noch Spaß an seiner Arbeit. Seine Kinder waren sechs und sieben Jahre alt und mit dem Leben in den USA vertraut. Dominics Frau aber wollte sie in Großbritannien großziehen. „Ich habe zugestimmt, auch wenn es mir nicht leichtgefall-



» [CPC] 3D Construction Kiterlaubte es, 3D-Objekte zu entwerfen.



» [Spectrum] Erfrischend anders und altbekannt zugleich: *Badlands*.

DIE FIRMEN-ARCHIVE: DOMARK

» Ich saß in meinem Zimmer im Caesar's Palace und fragte mich, wen ich treffen werde. «

DOMINIC WHEATLEY ÜBER SEINEN ERSTEN CES-BESUCH.



len ist, Kalifornien zu verlassen. Das Team dort war einfach klasse“, sagt Dominic.

In Großbritannien hatte sich in der Zwischenzeit einiges getan. Charles leitete nun das Unternehmen. Er hatte Mitarbeiter eingestellt, die Dominic nicht kannte. Außerdem mussten Entscheidungen unter den Vorstandsmitgliedern abgesprochen werden, was immer für lange Diskussionen sorgte. Eidos wuchs schnell und der Börsenkurs stieg. „Ich habe mir gedacht: „Nach Großbritannien zurückzukehren ist in Ordnung, ich weiß aber nicht, ob ich weiter für dieses Unternehmen arbeiten will.““

Dominic beschloss, dass es das Ende seiner Tätigkeit sein sollte. „Ich war zufrieden. Wenn jemand im Jahr 1984 5.000 oder 10.000 Pfund in Domark investiert hatte, hätte er zu diesem Zeitpunkt bis zu 15 Millionen Pfund ausbezahlt bekommen.“ Dominic teilte Ian Livingstone mit, dass er zurücktreten würde. „Das war's für mich“, erzählt uns Dominic. „Ich habe mich anderen Tätigkeitsfeldern zugewandt.“ Er ist heute Chef beim Dienstleister Catalis, der digitale Inhalte unter anderem für die Videospiel-Branche entwickelt. Sein Resümee: „Eines steht aber fest: Ich hatte unglaublich viel Spaß während meiner Tätigkeit bei Domark.“

Und Mark Strachan? Der Namensgeber für den hinteren Bestandteil des Firmennamens Domark hat schon im Mai 1995 das Unternehmen verlassen, also zur Zeit des Zusammengehens von Domark und Eidos. 1999 gründete Mark den Gebrauchtspiele-Händler Gameplay, der bis 2002 existierte. Nach mehreren anderen Engagements betreibt er seit Kurzem White Car – eine Autovermietung, die einen einzigen Autotyp in einer einzigen Farbe und zu einem Inklusiv-Tagespreis (149 Pfund) anbietet: Den Tesla S 90D kann man in London mieten, hinlaufen und per App entsperren. Zumindest etwas zur Domark-Zeit wollen wir noch von ihm wissen: Was waren seine Lieblingsspiele? Marks Antwort: „*Split Personalities* für den C64 und *Star Wars* für den Amiga.“



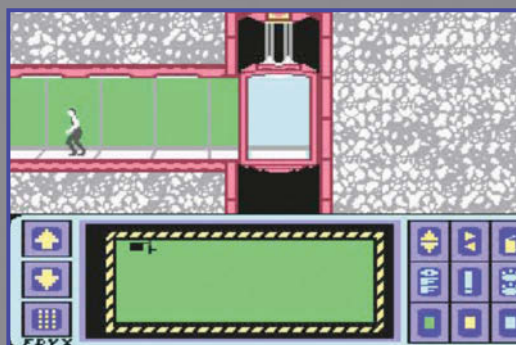
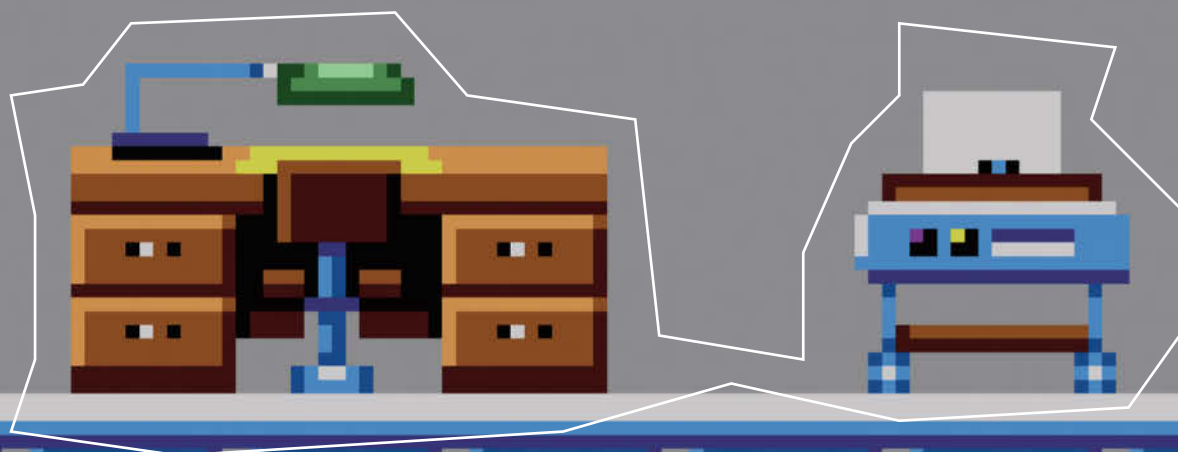
KNAPP AN DER INSOLVENZ VORBEI

Marko's Magic Football hätte fast das Ende für Domark bedeutet. Es wurde viel Geld in den Titel investiert, der Release zögerte sich jedoch immer weiter hinaus. Ein Grund für die finanziellen Probleme: Domark hatte 200.000 Spielmodule bei den Konsolenherstellern geordert. „Sega und Nintendo wollten im Voraus für die Module bezahlt werden“, erinnert sich Mark. Wer eine Million Module bestellen wollte, musste laut Mark um die zehn Millionen Pfund berrappen – eine Menge Geld. Dominic bekam einen Anruf von seinem Finanzdirektor und reiste nach London, um seiner Bank einen Besuch abzustatten. Einer der Angestellten war der Meinung, dass das Unternehmen dichtgemacht werden sollte. Dominic schlug vor, Änderungen im Bereich des Managements vorzunehmen. Im Gegenzug wollte er 300.000 Pfund haben. Die Bank warf einen Blick auf den erwarteten Geldfluss sowie die geplanten Produkte und stimmte zu. Wenig später schloss sich Domark mit Eidos zusammen.

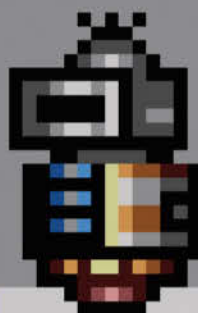
MAKING OF...

IMPOSSIBLE MISSION

»Another visitor. Stay a while. Staaaaay ... forever!« Diese hämische Bleib-für-immer-hier-Begrüßung für den ungebetenen Besucher von Elvin Atombender dröhnte bei jedem Spielstart aus den Boxen, um uns auf unsere schier unmögliche Mission einzustimmen. Auch über 30 Jahre nach dem Release ist *Impossible Mission* von Epyx noch immer spielenswert.



» Das Versteck: Selbstzerstörung nach sechs Stunden.



FAKTEN

- » **PUBLISHER:** CBS (US), US GOLD (UK)
- » **ENTWICKLER:** DENNIS CASWELL
- » **ERSCHIENEN:** 1984
- » **PLATTFORM:** C64, ANDERE
- » **GENRE:** PLATTFORMER

IMPOSSIBLE MISSION



Bösewichte machen Videospiele seit jeher in den unterschiedlichsten Formen und Farben unsicher, aber eines ist allen gemein: Nie stellen sie sich uns zu Beginn eines Spiels, sondern immer erst ganz am Ende. Oft verbergen sie sich in einer Festung oder einem anderen Unterschlupf, so auch Elvin Atombender in *Impossible Mission*. Der Wahnsinnige bedroht die ganze Welt mit seinen Atomraketen, ein mutiger Agent muss in seinem Untergrund-Bau den Plan vereiteln. Der Bunker besteht aus einem zentralen Aufzugsschacht mit vielen abzweigenden Räumen, die mit Plattformen, diversem Inventar und Puzzles gefüllt sind. Und mit aggressiven Robotern. Unter Zeitdruck muss unser Agent die Zugang-Codes zu Elvins Zentrale finden, mit Grips und Akrobatik.

Verantwortlich für das epische Plattform-Spiel ist Dennis Caswell. Der hatte 1981 seinen Master-Abschluss in Computerwissenschaften gemacht und war dann zum kleinen Spielestudio Arcadia, später Starpath genannt, gegangen. Nach dem Videogames-Crash wurde Starpath, für die Supercharger-



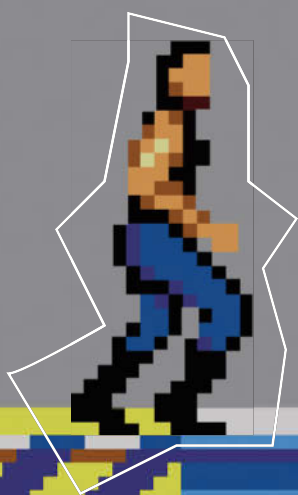
» Die Version fürs Master System sah hübscher aus, spielte sich aber nicht so gut.



» Auch für Atari 7800 gab es eine Umsetzung.

» Als ich grünes Licht für mein Projekt bekam, steckte ich meinen 2600er aus und warf ihn aus dem Büro in den Flur. «

DENNIS CASWELL



Hardware für Atari 2600 bekannt, von Epyx aufgekauft und die meisten Mitarbeiter übernommen.

Dennis erinnert sich: „Ich hatte noch vor dem Abschluss der Fusion die Arbeit an *Impossible Mission* begonnen. Ich erinnere mich noch gut an meine euphorische Stimmung, als ich meinen 2600 gegen einen C64 austauschte. Als ich grünes Licht für mein Projekt bekam, steckte ich meinen 2600er aus und warf ihn aus dem Büro in den Flur“, lacht er. „Bis zur Fertigstellung vergingen etwa zehn Monate, auch wenn andere Leute meinen, es hätte weniger Zeit in Anspruch genommen. Ich war definitiv nicht im Detail darauf vorbereitet, als ich die Programmierung begann. Als Erstes entwickelte ich die Laufanimation des Helden, die großen Anteil daran hatten, die Epyx-Oberen vom Projekt zu überzeugen. Die Hauptfigur sollte größer, realistischer und aufwendiger animiert sein als damals in Plattformern üblich.“

Die Idee für *Impossible Mission* bekam Dennis durch den Film *War Games – Kriegsspiele*. „Irgendwie führte mich der HAL-artige Rechner

in *WarGames* zu einem Plattform, in dem der Spieler einen von Computern kontrollierten Komplex infiltrieren muss“, erzählt Dennis. Für den Namen des Spiels hielt eine TV-Serie her: „Während der Entwicklung hatte *Impossible Mission* lange Zeit keinen Titel. Als die Veröffentlichung näher kam, merkte jemand an, dass es Parallelen zur TV-Sendung *Mission: Impossible* [in Deutschland „Kobra, übernehmen Sie“, später „In geheimer Mission“, Anm. d. Red.] gäbe. Also tricksten wir ein bisschen und wählten einen ähnlichen Namen, bei dem die Assoziation erhalten blieb.“

Wir wollen wissen, wieso es in *Impossible Mission* keine End-Credits gibt. Die Antwort: „Abgesehen von der Sprachausgabe habe ich von der Konzeption über das Design bis hin zur Umsetzung alles selbst gemacht. Ich hatte keinen Grafiker oder jemand für den Sound. Deshalb gibt es keine Credits. Der Titelschirm sagt alles, was es zu sagen gibt.“ Auch sonst musste Dennis alles selbst entwickeln, es gab weder Tools für die Grafik noch für den Sound. Alle Sprites zeichnete

er auf und wandelte sie dann in Hex-Strings um, die er von Hand in den Programmcode tippte. „Bei der geringen Auflösung, mit der wir damals arbeiteten, fand ich es leichter, solche Sachen einfach auf Millimeterpapier zu zeichnen und sie dann irgendwie zu digitalisieren.“

In *Impossible Mission* müsst ihr als Agent 4125 Elvin Atombender aufhalten. Der war einst ein brillanter Wissenschaftler, ist nun aber verrückt geworden und plant einen Atomangriff auf die Welt. Das Highlight des Spiels ist das große Helden-Sprite und seine Animation. Der Charakter selbst taucht zwar lediglich in diesem Abenteuer und der 1988 veröffentlichten Fortsetzung auf. Die verwendeten Sprites allerdings wurden häufiger wiederverwendet. Epyx nutzte sie in ein paar ihrer späteren Spiele, aber sie wurden auch inoffiziell eingesetzt, etwa in *Kane* von Mastertronic.

Diese Aufmerksamkeit bekam Bösewicht Elvin nicht, der seinem Schöpfer Dennis in Sachen Technikvernarrtheit und Menschenscheu wohl

Was die Presse sagte ...

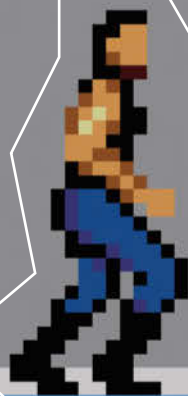


Happy Computer
Sonderheft 03/85

»HERVORRAGEND ANIMIERTES GESCHICKLICHKEITSSPIEL MIT LOGISCHEN ELEMENTEN.«

Scan: kultboy.com

MAKING OF... IMPOSSIBLE MISSION

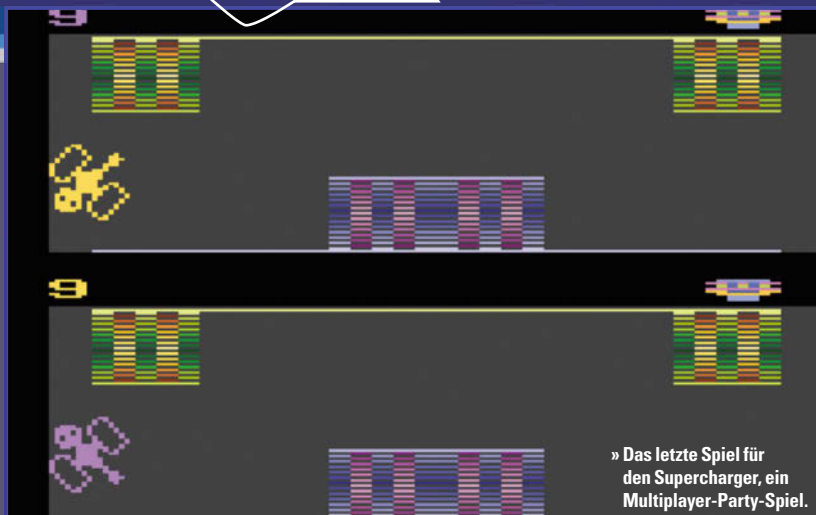


» Ich bekam die Idee durch den Film *War Games*, auch wenn es scheint, als gäbe es keine enge Verbindung.«

DENNIS CASWELL

PAL KONTRA NTSC

Wer nicht warten wollte, konnte *Impossible Mission* auch einfach in der NTSC-Fassung importieren. Das brachte auf C64 jedoch einen ärgerlichen Fehler mit sich: Wenn ein Roboter die Wand berührt und seinen Elektrostrahl loslässt, stirbt der Agent sofort. Hat der Spieler nicht zuvor an einem Terminal einen Snooze-Befehl eingegeben, ist das Spiel nicht mehr zu schaffen, sollte im betreffenden Raum ein Puzzleteil sein. Der Fehler wurde in einer späteren Version korrigiert, die PAL-Fassung hatte ihn nie. Schlimmer sieht es bei der Version für Atari 7800 aus, wo die NTSC-Fassung generell nicht durchgespielt werden kann. Auch hier ist das Problem bei der PAL-Fassung nicht vorhanden.



» Das letzte Spiel für den Supercharger, ein Multiplayer-Party-Spiel.

ähnlicher ist als der Held: „Ich habe mich für eine Karriere als Programmierer entschieden, da ich es einfach und unterhaltsam fand, und da ich mir sicher war, davon leben zu können. Ich bin zudem sozial ziemlich unangepasst und bevorzuge die Gesellschaft von Geräten oft mehr als die von Menschen.“

Wie so oft in den 80ern war eines der größten Probleme beim Programmieren von *Impossible Mission*, mit dem knappen Speicherplatz auszukommen. Das stellte Dennis insbesondere bei der Spielfigur vor Probleme: „Für den Agenten gab es eine Menge Animations-Frames, und er musste in beide Richtungen laufen. Am Ende ließ ich einfach die Frames für eine Richtung im Speicher, und das Spiel drehte sie bei Bedarf hin und her. Der größte

Part des Programmcode war wohl damit beschäftigt, und das Umkehren der Sprites beanspruchte einen großen Teil der Prozessorleistung! Zum Glück war *Impossible Mission* ansonsten nicht so rechenintensiv, es gab genügend Spielraum.“

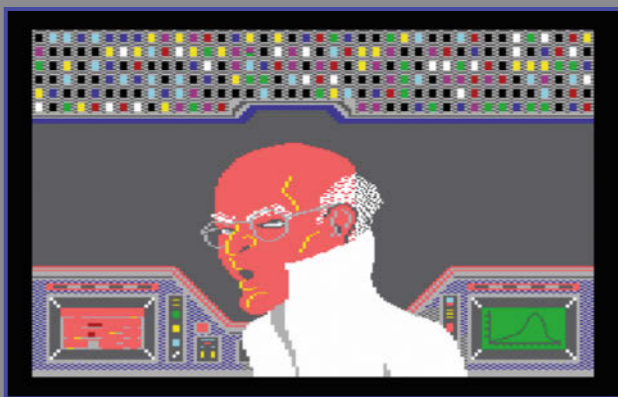
Um das Spielziel zu erreichen, müsst ihr alle 32 Räume innerhalb von sechs Stunden erkunden. Verbunden sind die Räume, die bei jedem Spielstart neu angeordnet werden, durch Korridore und Fahrstuhlschächte. In den Räumen gilt es, Wachroboter zu umgehen, von denen euch manche auch aktiv verfolgen oder mit Blitzen beschießen. Werdet ihr getroffen oder sterbt sonstwie, werdet ihr an den Anfang des Raums zurückgesetzt, und euer Zeitkonto reduziert sich um wertvolle Minuten.

Kleine Fahrstuhlplattformen und Lücken auf den verschiedenen Ebenen zwingen euch zum Einsatz eines Saltosprungs.

Um das Spiel abzuschließen und Elvin Atombender in seiner Kommandozone zu stellen, müsst ihr ein neunstelliges Passwort finden. Zur Rekonstruktion jedes Buchstabens braucht ihr Lochkarten, die in jeweils vier Teile zerrissen sind. Finden könnt ihr die Teile in Objekten wie Tischen, Toiletten oder Bücherregalen. Wir fragen Dennis, was eine Passwort-Code in einem Sofa zu suchen hat, und er schmunzelt: „Ich stellte mir den Untergrundkomplex nicht bloß als Arbeitsplatz von Elvin vor, sondern auch als seine Wohnstätte, also schien das zu passen. Den Überfluss an Badezimmern, Bücherregalen oder was auch immer könnte man seinem exzentrischen Einsiedlerdasein zuschreiben.“

Die ganzen Einzelstücke dann auch noch zusammenzufügen, war ein eigenes, kompliziertes Kombinationsrätsel. Dennis spielt diese geniale Idee herunter: „Das ist wirklich nur ein normales Puzzle. Aber man braucht Grips, um die Teile zusammenzusetzen. Du musstest in der Lage sein, Bilder in deinem Kopf zu reflektieren und übereinander zu legen. Das war eine ganz andere Herausforderung, als die Gegner zu überlisten. Oft hatten die Leute, die gut mit dem Joystick umgehen konnten, Probleme mit den Puzzle-Stücken.“

Was die verschiedenen Varianten des Passworts selbst angeht, meint



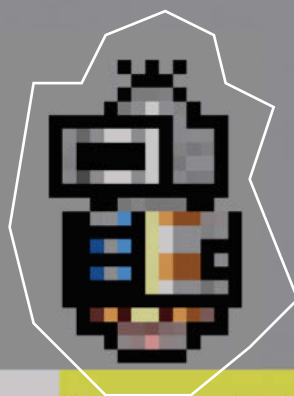
» Elvin in seinem Element: Raketen werden gleich abgefeuert... »



» Monotone Grafik auf dem Spectrum.



» Weitere Spiele der Reihe:
Impossible Mission 2 (1988),
Impossible Mission 2025 (1993-94)



MAKING OF: IMPOSSIBLE MISSION

Dennis: „Ich habe vermutlich die ersten acht Neun-Buchstaben-Begriffe genommen, auf die ich gestoßen bin. Vor Kurzem habe ich eine Auflistung der Passwörter aus *Impossible Mission* in einer Schublade gefunden. Sie lauten Swordfish, Asparagus, Artichoke, Crocodile, Alligator, Albatross, Butterfly und Cormorant.“

Macht euch keine Hoffnung, dass euch die Kenntnis der Passwörter im Spiel etwas bringt: Ohne die manuelle Rekonstruktion könnt ihr sie nicht verwenden. Aber auch wenn heute noch manch einer Probleme hat, *Impossible Mission* durchzuspielen, so schwierig ist es gar nicht, man darf einfach nicht zu häufig sterben, weil dann die Zeit knapp wird.

Außerdem entlohnt euch *Impossible Mission* mit einem tollen Endbildschirm und einer weiteren fabelhaften Sprachausgabe, an deren Einbau sich Dennis noch gut erinnert: „Das war wirklich digitalisierte Sprache. Electronic Speech Systems, die auch die Software stellten, um die Sprachausgabe auf dem Commodore 64 zu reproduzieren, machten die Aufnahmen. Ich sagte ihnen, ich will, dass das Spiel spricht. Sie fragten mich, welche Art von Stimme ich mir dafür vorstelle, worauf ich antwortete, dass ich einen englischen Typ um die 50 haben will. So wie ein Bösewicht in *James Bond*. Man sagte mir, dass so eine Person unter ihren Angestellten sei. Anstatt also einen Schauspieler anzuheuern, ließen sie es ihn probieren. Ich fand ihn sehr gut. Getroffen habe ich ihn nie, aber soweit ich weiß, wurden die Aufnahmen abgesehen von der Digitalisierung nicht abgeändert oder sonst irgendwie weiterverarbeitet. Es wäre aber gewiss möglich, dass ESS das ohne mein Wissen tat.“

Nach dem Release wurde Dennis' Werk mit Lob überschüttet und gewann 1985 sogar den *British Microcomputing Award* als bestes Spiel des Jahres. Eigentlich kein Wunder, reizt doch gerade die begrenzte Zeit von sechs Stunden dazu an, es immer wieder und wieder zu probieren. *Happy*



» Die von US Gold vertriebene UK-Box.

Computer schrieb 1985: „*Impossible Mission* ist ein Geschicklichkeitsspiel, bei dem es sowohl auf Joystick-Präzision wie auch auf logisches Denken und strategisches Vorgehen ankommt. Der Schwierigkeitsgrad ist relativ hoch, dafür macht das Spiel aber auch besonders lange Spaß.“

Nach *Impossible Mission* half Dennis noch bei der Fertigstellung von *Pitstop II*, zerstritt sich danach aber mit dem Management von Epyx und verließ die Firma. Später entwickelte er eine Reihe von Lernspielen und wäre anschließend beinahe wieder zu Epyx zurückgekehrt, um für Lynx zu entwickeln. Allerdings, verrät er uns, „stellte Epyx fest, dass sie es sich nicht leisten konnten, jeden anzuheuern.“ Dennis hatte auch nichts mit dem C64-Sequel von 1988 zu tun, das von Novotrade in Ungarn programmiert wurde.

Dennis entwickelte stattdessen *Ultimate Air Combat* für NES und zuletzt *Battle Bugs* für Sierra, in dessen Zuge er ironischerweise wieder bei Epyx landete. Dann aber geriet er in raueres Fahrwasser: „Bis *Battle Bugs* wurde jedes Spiel, an dem ich arbeitete, fertiggestellt und veröffentlicht. Danach änderte sich mein Glück radikal. Nichts von dem, was ich für Sega oder 3DO machte, kam je in den Handel. Ich entschied schließlich, dass ich nicht länger in die Spielebranche gehöre, und habe sie verlassen.“

Heute lebt Dennis Caswell mit seiner Frau und zwei Kindern bei Seattle. Er arbeitet in der Luftfahrtindustrie. Die letzten Worte gehören ihm: „Ich danke euch für die Gelegenheit, meine Jahre in der Spielebranche zu rekapitulieren. Ich bin wirklich erstaunt, dass sich überhaupt noch jemand an diese Sachen erinnert!“

» Leute, die gut mit dem Joystick umgehen konnten, hatten oft Probleme mit den Puzzle-Stücken. «

DENNIS CASWELL

ANDERE SYSTEME

Nach dem Erfolg von *Impossible Mission* wollte Epyx natürlich auch andere Systeme damit beglücken. Allerdings gelang es keiner der vielen Umsetzungen so richtig, das Spielgefühl des C64-Originals einzufangen. Die Version für Segas Master System ist zwar hübscher, aber die Steuerung fühlt sich schlechter an. Von den anderen Ports spielt sich die Fassung für BBC Micro noch am besten. Die NTSC-Version für Atari 7800 hat einen üblen Bug, bei dem man Puzzlestücke unmöglich erreichen kann, und gibt dem Namen des Spiels damit eine unrühmliche Note. Erst vor ein paar Jahren behob ein Hobby-Entwickler das Problem und stellte ein funktionierendes ROM zur Verfügung. Die PAL-Version hatte den genannten Bug von Beginn an nicht.



ENTWICKLER-HIGHLIGHTS

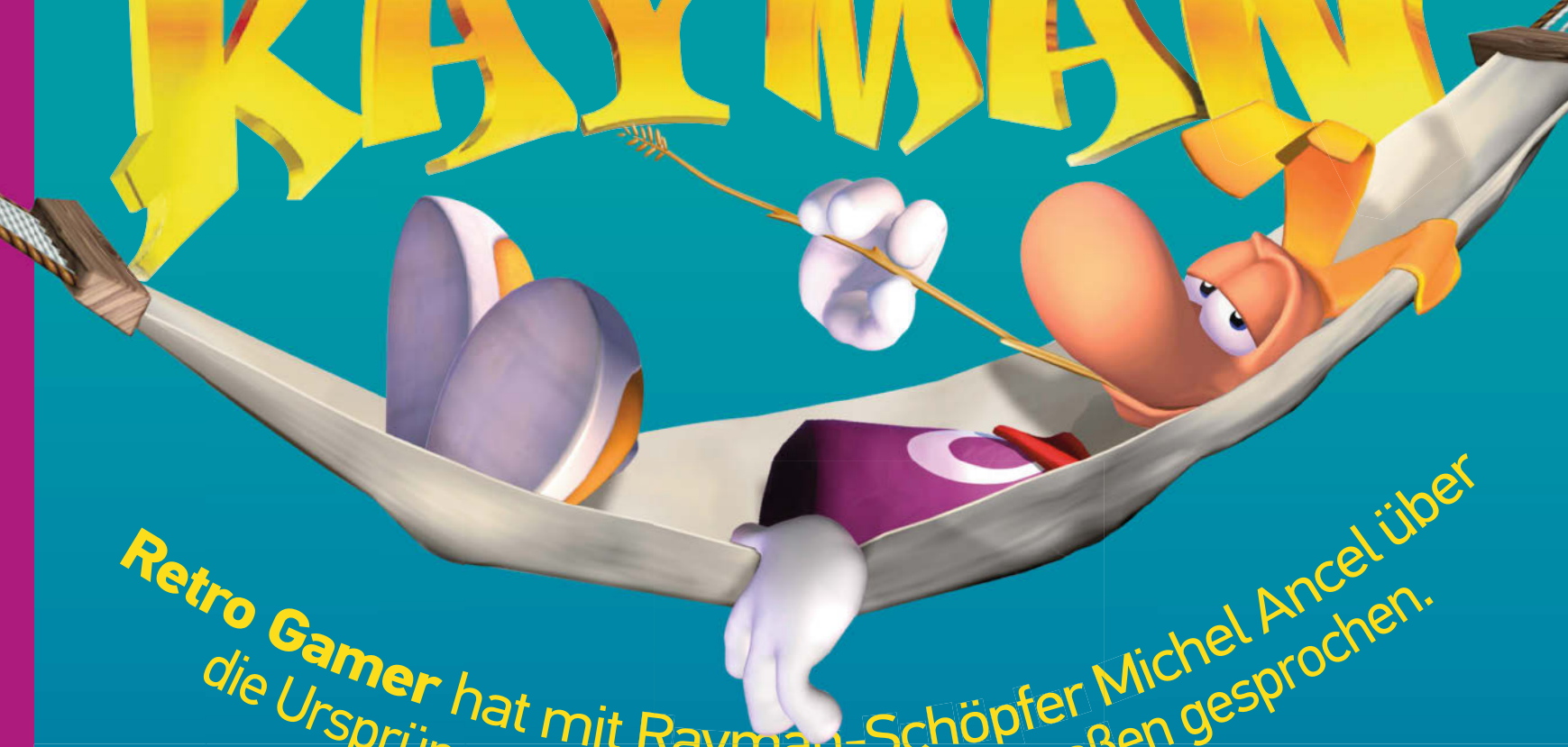
PHASER PATROL
SYSTEM: ATARI 2600
JAHR: 1982

ESCAPE FROM THE MINDMASTER
SYSTEM: ATARI 2600
JAHR: 1982

ULTIMATE AIR COMBAT
SYSTEM: NES
JAHR: 1992



RAYMAN



Retro Gamer hat mit Rayman-Schöpfer Michel Ancel über die Ursprünge des Helden ohne Gliedmaßen gesprochen.



FAKTEN

- » PUBLISHER: UBISOFT
- » ENTWICKLER: LUDI MEDIA
- » ERSCHIENEN: 1995
- » GENRE: PLATTFORMER



Auch wenn seit *Rayman Legends* (2013) kein neuer Serien-Teil mehr erschienen ist und Ubisoft in den

vergangenen Jahren eher die Erfolge der Rabbids auszukosten schien, sollte man ihn nicht abschreiben. Die Rede ist von Michel Ancels Rayman, der sich bei Hüpfspiel-Fans weiterhin großer Beliebtheit erfreut.

Der gliedmaßenlose Charakter verzeichnete seine ersten Auftritte auf dem Atari Jaguar und der PlayStation im Jahr 1995. Es folgten Portierungen unter anderem für PC und Game Boy Advance. Aktuellere Umsetzungen des ersten Teils sind für PS3 und den Nintendo DSi erschienen. Vor allem auf der PlayStation erfreute sich *Rayman* großer Popularität, was vor allem auf den Helden

selbst, die Grafik und das Level-Design zurückzuführen war. Auf *Rayman* folgte 1999 *Rayman 2: The Great Escape*. *Rayman 3: Hoodlum Havoc* erschien im Jahr 2003. Beide Titel waren in 3D gehalten.

Nach einiger Wartezeit sind 2011 und 2013 mit *Rayman Origins* und *Rayman Legends* neue „vollwertige“ Teile der Hüpfspiel-Reihe erschienen. Wir haben uns mit Michel Ancel unterhalten und in Erfahrung gebracht, wie *Rayman* das Licht der Welt erblickte.

„Ich habe meine ersten groben Zeichnungen von Rayman als Teenager angefertigt“, erinnert sich Michel. Er wollte damals seinen Traum verwirklichen: „Ich wollte mir selber beibringen, wie man malt, wie man Musik macht und programmiert – ich wollte Spiele entwickeln.“ 1992 kramte Michel die alten Zeichnungen wieder hervor, als er mit der Arbeit an *Rayman* begann.

Im Alter von 17 Jahren hatte Michel seinen Traum in die Tat um-

gesetzt. Er entwickelte eine Demo für den französischen Entwickler Lankhor. Wenig später traf er in Montpellier auf Nicolas Choukroun und begann, an der Grafik von Nicolas' Spielen mitzuwirken. Darunter waren *Pick 'N Pile* und *The Intruder*. Michels erstes eigenes Spiel – er programmierte es und entwarf die Grafik – war *Brain Blasters*. Das Spiel wurde 1990 von Ubisoft vertrieben. Es war im Grunde der Wegbereiter für *Rayman*.

Seine Inspiration für *Rayman* bezog Michel Ancel aus verschiedenen Quellen. Er führt keltische, chinesische und russische Märchen an. Diese sollen ihn stark beim Design der Spielwelt und der Wesen, die sich dort herumtreiben, beeinflusst haben. Als wir ihn auf den speziellen Look seiner Schöpfung ansprechen, erklärt er uns: „Als Kind habe ich häufig am Fluss gespielt, bin auf Bäume geklettert und habe komische Insekten gesammelt. Die Bäume und seltsamen Wesen waren



» Michel sah in der neuen Hardware die Möglichkeit, das Beste aus seinem Spiel zu machen.«

das Erste, was ich für Rayman entworfen habe.“

Rayman war komplett in 2D gehalten. Allein dieser Umstand ließ den Titel zu dieser Zeit aus der Masse hervorstechen. So gut wie alle anderen Entwickler versuchten sich nämlich damals daran, ihre Spielwelten in neomodischem 3D umzusetzen. Gleichzeitig wirkte Rayman grafisch frisch, sodass nicht der Eindruck entstand, es könnte sich womöglich um einen Mega-Drive- oder SNES-Titel handeln. Die beiden Geräte waren zu dieser Zeit quasi die Last-Gen-Konsolen, die so langsam von aktuellerer Hardware abgelöst wurden.

Warum aber war Rayman überhaupt in 2D gehalten, wo doch

zeitgenössische Konkurrenten wie Crash Bandicoot und Croc: Legend Of The Gobbo auf 3D setzten? Es lag an der langwierigen Entwicklung, gibt Michel zu. Rayman hatte vor dem Erfolg auf der PlayStation eine Odyssee über verschiedenste Hardware durchgemacht.

Berichten zufolge hat Rayman seinen Ursprung auf dem SNES. Ganz stimmt das nicht, denn in Wirklichkeit war es ein 16-Bit-Heimcomputer, auf dem Michel mit der Arbeit an dem Spiel begann: „Ich habe auf einem Atari ST angefangen. Damals arbeitete ich allein, kümmerte mich auch um Sound, Grafik und die Animationen. Mein Freund Frédéric Houde und ich haben uns dann dazu entschlossen

das Spiel für die CD-Erweiterung des SNES auf den Markt zu bringen. Nur wurde das Gerät nie veröffentlicht! Wir mussten uns also nach einer anderen Plattform umsehen.“

Auf dem Konsolenmarkt herrschte ein harter Konkurrenzkampf mit einer Vielzahl an Unternehmen, die sich behaupten wollten. Darunter waren NEC, Nintendo, Sega, Atari und The 3DO Company. Durch die neuen Konsolen taten sich neue Möglichkeiten für Michels Projekt auf. Vor allem weil das Interesse am Atari ST langsam nachließ und das SNES nicht das hätte darstellen können, was Michel plante. Er hatte jetzt die Qual der Wahl, für welche Hardware er sein Spiel veröffentlichen wollte.

Nach einiger Überlegung legte er sich auf den Atari Jaguar fest. Im Nachhinein klingt es nach einer verrückten Entscheidung, ein neues Spiel für eine solch unerprobte Plattform herauszubringen. Michel hatte aber einen guten Grund: Ataris Gerät war deutlich leistungsfähiger als die Konkurrenz. „Als der Atari Jaguar erschienen ist, habe ich mir gedacht: ‚Das ist die erste Konsole, mit der grafisch das möglich ist, was ich mir vorstelle.‘“

Aus technischer Sicht war es eine gute Entscheidung. Rayman erhielt viel Lob für seine Grafik. Beispielsweise von der Webseite The Atari Times: „Die Grafik und der

DESSER ARM AB?

An Rayman fällt als Erstes auf, dass seine übergroßen Hände und Füße nicht mit seinem Körper verbunden sind. Dies machte ihn zu einem der ausgefalleneren Charaktere der 90er Jahre. Wollte Michel Ancel damit von Anfang einen bleibenden Eindruck bei den Spielern zu hinterlassen? Die Antwort ist ziemlich banal.

„Als ich mich mit den Animationen im Spiel auseinandergesetzt habe, ist mir klar geworden, wie schwer es doch ist, die Bewegungen von Armen und Beinen gut umzusetzen“, erzählt Michel. Seine Fantasie habe seine Fähigkeiten überstiegen, fährt er fort. „Heute stehen mir sehr viele Kollegen zur Seite, die mich da unterstützen, wo ich Defizite habe.“ Nachdem das Konzept eines Helden ohne Arme und Beine gut bei den Spielern ankam, war Rayman dazu verdammt, ohne Gliedmaßen zu leben. „Meist sind es diese Einschränkungen, die die besten Ergebnisse nach sich ziehen.“



» [PSone] Ein Multiplayer-Modus existierte in Form eines Prototyps.

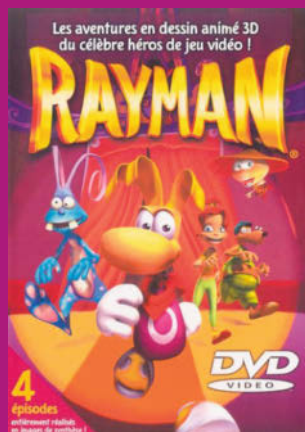


The Making Of ... RAYMAN

RAYMAN TV

Wie Sonic, Mario, Pac-Man und Donkey Kong verzeichnete auch Rayman Auftritte in einer eigenen TV-Sendung. Der Charakter befindet sich also in guter Gesellschaft. Wobei auch angemerkt werden muss, dass lediglich vier Folgen von *Rayman: The Animated Series* veröffentlicht wurden.

Im Jahr 1999 wurde die Sendung unter anderem in Deutschland, Frankreich und Kanada ausgestrahlt. Es sollten insgesamt 13 Episoden erscheinen. Geldprobleme setzten dem Vorhaben jedoch nach vier Folgen ein Ende. Sonderlich gut war die *Rayman*-Serie nicht, auf YouTube könnt ihr euch einen Eindruck davon machen.



» Technische Details interessieren Spieler nicht wirklich – Hauptsache ist, dass das Spiel Spaß macht.«



Sound sind toll umgesetzt und die bunten Levels sind schön designt. Mit seinen 65.000 Farben sieht das Spiel klasse aus. Der

Scrolling-Effekt ist gut umgesetzt und die Steuerung fühlt sich nach einer kurzen Eingewöhnungszeit genau richtig an.“

Der Spielejournalist Andy Robertson gab dem Spiel 92 Prozent und fügte hinzu, dass Rayman der Star eines guten Jaguar-Spiels sei, was an sich absoluten Seltenheitswert habe. „Ja, ihr habt richtig gelesen *Rayman* für den Jaguar ist GUT, nicht guter Durchschnitt, sondern richtig, richtig GUT.“

Zwar kam *Rayman* auf Ataris Konsole gut an, die meisten von

euch werden aber die PlayStation-Version gespielt haben. Das Spiel war ein großer Erfolg auf Sonys erster Konsole. Michel ist darüber immer noch erstaunt: „Ich kann es euch nicht erklären! Es war die Zeit der ersten 3D-Spiele wie *Toshinden* und *Ridge Racer*. *Rayman* war noch in 2D gehalten. Womöglich interessieren sich Spieler einfach nicht für die technischen Details und achten vielmehr darauf, ob ein Spiel Spaß macht.“

Letztendlich verkaufte sich *Rayman* mehr als vier Millionen Mal auf der Konsole. Das Spiel gehört zu den 20 meistverkauften PlayStation-Titeln. Das ist beachtlich, wenn man bedenkt, dass in dieser Liste auch *Resident Evil 2*, *Tomb Raider*, *Final Fantasy VII* und *Gran Turismo* auftauchen. Was noch beachtlicher ist: *Rayman* ist das einzige 2D-Spiel in den Top 20.

Auch wenn es Michel anfangs die Jaguar-Konsole mit ihren speicherstarken Steckmodulen angetan hatte, richtete er doch bald sein Hauptaugenmerk auf die PlayStation: „Die PlayStation war nicht nur leistungsfähiger als der Atari Jaguar, es war auch einfacher, für Sonys Konsole zu programmieren. Die CD als Datenträger eignete

sich für das Spiel perfekt, da die Textur-Dateien ziemlich groß waren.“

Unabhängig davon, auf welcher Konsole der Fokus lag, Michel wollte mit *Rayman* das Beste aus den unterschiedlichen Gegebenheiten machen. Deshalb dauerte die Entwicklung etwas länger als ursprünglich geplant. „Wir haben um die zwei Jahre an *Rayman* gearbeitet“, verrät Michel. „In technischer Hinsicht war es eine besondere Herausforderung, mehrmals die Hardware zu wechseln – von einer Konsole zur anderen.“

Als das Spiel 1995 in den Handel kam, wurde es zu einem der erfolgreichsten Ubisoft-Titel. Zwar mutete es auf den ersten Blick wie ein allzu typisches Hüpfspiel in 2D an, bei genauerem Hinsehen machten sich aber schnell seine Besonderheiten bemerkbar. Eine davon war der Protagonist. Anders als so einige Videospielcharaktere der 90er Jahre hat sich Rayman bis heute gehalten. Was ihn auch heute noch auszeichnet, sind die fehlenden Gliedmaßen, die übergroßen Handschuhe und das breite Grinsen. Dahinter steckte doch sicher eine wochenlange Konzeptphase?

Michel verneint: „Ich habe Rayman in einem Rutsch entworfen. Ich habe ihn animiert und anderen Leuten gezeigt. Sie schienen davon begeistert zu sein. Genauso war es mit den Rabbids: Ich habe sie gezeichnet und sie zum Leben erweckt. Die Idee wirkte sofort spaßig.“ Michel



» [Jaguar] In der Jaguar-Version fehlten einige Levels im Vergleich zum CD-ROM-Pendant.





» [DSiWare] *Rayman* wurde auf zahlreiche Geräte portiert.



ENTWICKLER-HIGHLIGHTS

TONIC TROUBLE

PLATTFORMEN: NINTENDO 64, PC, GAME BOY COLOR

JAHR: 1999

BEYOND GOOD & EVIL

PLATTFORMEN: PS2, PC, GAMECUBE, XBOX

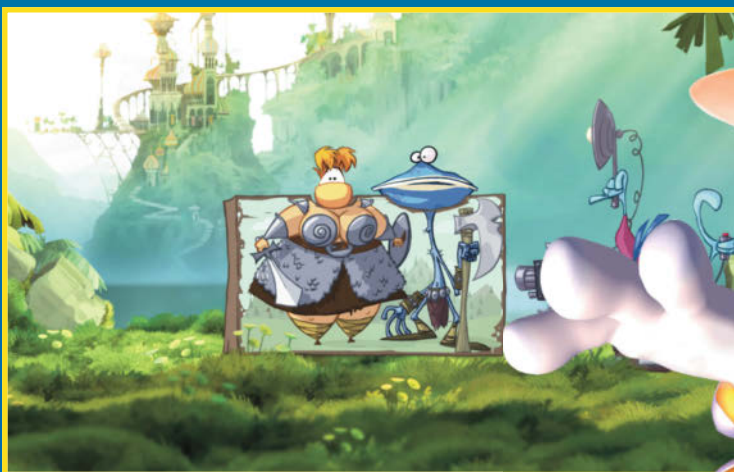
JAHR: 2003

RAYMAN ORIGINS (ABBILDUNG)

PLATTFORMEN: PLAYSTATION 3, XBOX 360

JAHR: 2011

» [Xbox 360] Acht Jahre nach *Rayman 3* erschien *Rayman: Origins*.



» [PSone] In *Rayman* erwarten euch gleich mehrere Bosskämpfe.

macht deutlich, dass es nicht das Ziel war, sich mit Rayman von der Masse anderer Spielhelden abzuheben. Das ungewöhnliche Aussehen des Protagonisten war keine bewusste Entscheidung. „Es war schlichtweg ein kreativer Prozess. Das, was mir in den Sinn kam, habe ich umgesetzt. Wie bereits gesagt: Ich hatte meine ersten Ideen bezüglich Rayman, als ich noch sehr jung war. Ich habe nie daran gedacht, dass dieser Charakter irgendwann neben Mario und Sonic in den Händlerregalen stehen könnte.“

Im Spiel befreit der Held ohne Gliedmaßen sogenannte Electoons aus ihrer Gefangenschaft und muss den bösen Mr. Dark besiegen. *Ray-*

man bietet sechs Levels, die sich von Waldgebieten zu Berglandschaften erstrecken. Jede Map ist in kleinere Abschnitte unterteilt. In jedem davon verstecken sich einige Electoons – manche davon sind nur schwer zu finden. Erst wenn ihr alle von ihnen ausfindig gemacht und gerettet habt, dürft ihr es mit Mr. Dark aufnehmen.

Im Lauf des Spiels erlernt Rayman von der Fee Betilla zahlreiche neue Fähigkeiten. So trifft er Gegner auf weitere Entfernungen mit seinen Schlägen, oder setzt sein Haar wie die Rotoren eines Helikopters ein, um über Abgründe hinwegzufliegen. Die Levels lassen sich wiederholen. Mit neuen Fähigkeiten entdeckt ihr dann – ganz im Stil von *Metroïd* –

neue Routen in der bekannten Welt und rettet so weitere Electoons.

Schon zum Release wirkte *Rayman* wie ein Oldschool-Titel. Auch wenn es Spaß war, konnte das Spiel an einigen Stellen sehr frustrierend sein. Dies war auf die immer wieder auftretenden Sprünge im Schwierigkeitsgrad zurückzuführen. *Raman* bot aber auch besondere Momente, die den Spielern lange im Kopf geblieben sind. Beispielsweise hält Rayman in einer Szene kurz inne, um ein Foto zu machen. Später fährt er einen Berg auf einer Pfanne herunter, oder gibt einem erschöpften Bossegegner High-Five und umarmt ihn anschließend.

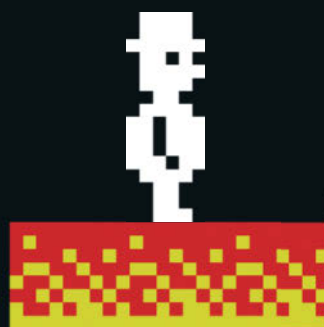
Seit dem Erfolg auf der PlayStation ist Rayman ein fester Bestandteil des Ubisoft-Portfolios geworden, mit zahlreichen Portierungen, einigen Nachfolgern sowie Ablegern. Zu Letzteren gehören zum Beispiel *Rayman Raving Rabbids*, *Rayman Golf* und *Rayman Brain Games*. In der näheren Vergangenheit – namentlich mit den tollen Titeln *Rayman Origins* und *Rayman Legends* – haben sich Michel und seine Entwicklerkollegen wieder stärker auf die 2D-Ursprünge der Reihe besonnen.

„Letztendlich hat mich Rayman dorthin gebracht, wo ich jetzt stehe: Ich entwickle Spiele und habe Spaß dabei!“



JET SET WILLY

DAS JUMP-AND-RUN *MANIC MINER* IST WOHL JEDEM HOMECOMPUTER-SOZIALISIERTEN SPIELEFAN EIN BEGRIFF. NOCH VIEL AMBITIONIERTER (ABER BUGGY UND NICHT DURCHSPIELBAR) WAR *JET SET WILLY*, DER NACHFOLGER. WIR HABEN MATTHEW SMITH ZU SEINEM WOHL BEKANNTESTEN WERK BEFRAGT, UND WO VIER FEHLENDE RÄUME ABGEBLIEBEN SIND.



+++++ Press ENTER to Start +++++



as Plattform-Hüpfspiel *Jet Set Willy* bietet einen verblüffenden Fundus an Anekdoten.

Zunächst aber zu den Faken: Es enthielt nicht weniger als 60 sehr abwechslungsreiche Räume (einer pro Bildschirm) – sein Vorgänger *Manic Miner* hatte nur 20. Die Spectrum-Fassung wurde auf 30 verschiedene Plattformen portiert, vom Atari 800 bis zur Xbox 360. Drei Jahrzehnte nach seiner Veröffentlichung hat *Jet Set Willy* immer noch zahlreiche Fans, die jede Codezeile analysieren und jedes Informationshäppchen gierig aufnehmen. Dabei wäre der Titel beinahe nie erschienen!

„*Jet Set Willy* habe ich zu Hause bei meiner Mutter in Wallasey programmiert“, erinnert sich Matthew Smith an die Entwicklung. „Ich war in einer leitenden Position bei Software Projects, kam aber nie in die Firma.“ Statt das Spiel also in den Büros der Firma zu programmieren, die er kurz zuvor gemein-

sam mit Alan Maton und Tommy Barton gegründet hatte, zog sich der Achtzehnjährige lieber in das Zimmer zurück, in dem er auch *Manic Miner* entwickelt hatte. Diesen Titel hatte er in nur acht Wochen erschaffen – *Jet Set Willy* hingegen brauchte acht Monate. Die Erwartungen der Fachpresse und der Fans an den Nachfolger waren hoch und lasteten schwer auf Matt. Nach einigen Verschiebungen (eigentlich war Weihnachten 1983 als Releasedatum geplant gewesen), begannen sich seine Kollegen zu sorgen.

„Alan Maton kam jeden Tag zu mir nach Hause, setzte sich hinter mich und sagte: ‚Stell das Ding endlich fertig!‘“ Zuerst empfand Matt dies als Ablenkung, doch inzwischen glaubt er, dass es entscheidend zur Fertigstellung beigetragen hat. „Er hat eben getan, was ein Produzent tun muss. Sonst wäre es vielleicht nie fertig geworden, da ich mit meiner Geduld schon am Ende war.“

Während der letzten Wochen der Entwicklung schloss sich Matt in seinem unaufgeräumten Zimmer ein und lebte von Essen in Dosen, die er direkt auslöffelte. Alan lud ihn gelegentlich in ein nahe gelegenes Restaurant ein, wo Matt sich dann gerne mehrere Hauptgänge bestellte. Die Beharrlichkeit zahlte sich schließlich aus: *Jet Set Willy* erschien im April 1984. Der Titel bekam erstklassige Kritiken und verkaufte sich eine halbe Million Mal. Matt hatte einen Klassiker erschaffen – doch zu einem hohen Preis: Er würde nie wieder ein weiteres Spiel fertigstellen.

Das Ausmaß des Erfolgs konnte niemand voraussehen, auch nicht Matt, der von der positiven Resonanz auf *Manic Miner* zur Entwicklung motiviert worden war. Er hatte kein Designdokument und keinen Plan, sondern programmierte einfach irgendwelche Teile des Spiels. „Die Seilschwünge waren



» Matt mit seinem TRS-80, circa 1983.

„Ich verbrachte viel Zeit damit, mir neue herausfordernde Räume für den Spieler auszudenken.“

MATTHEW SMITH



» [ZX Spectrum] Die Spieler sahen den unteren Pfad und fragten sich, wie man ihn erreichen konnte.



» Dieser Raum evoziert das Londoner Battersea Kraftwerk (samt Pink-Floyd-Schwein).



» [ZX Spectrum] Auf dem Speicher passieren zuweilen seltsame Dinge.



» Die einprägsame Schachtel von Roger Tisseyman, einem Grafiker bei Software Projects.



JET SET WILLY: DARUM GEHT'S

■ Als *Miner Willy* müsst ihr 83 Gegenstände aus den 60 Räumen eures Anwesens einsammeln, bevor ihr zu Bett gehen dürft. Der Hüpf- und Rätselmix *Jet Set Willy* erlaubt es euch, euch frei auf der Karte zu bewegen. Beim Vorgänger *Manic Miner* waren die Levels dagegen noch linear angeordnet.



Das Albtraum-Anwesen

Wie ihr durch die härtesten Räume im Spiel kommt.



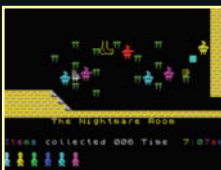
THE BANYAN TREE

■ Ihr könnt diesen schwierigen Raum zwar durchqueren, aber ihr müsst es gar nicht. Stattdessen könnt ihr, wie im Screenshot zu sehen, einfach auf die rechte Seite des Baumes springen. In der ursprünglichen Version war dies wegen eines Bugs nicht möglich.



THE WINE CELLAR

■ Den Geheimgang auf der unteren rechten Seite dieses Raumes zu erreichen, ist ziemlich einfach – doch jede einzelne Flasche auf dem Weg nach unten mitzunehmen kann Probleme bereiten. Springt am besten über Wachen und Abgründe gleichzeitig hinweg und passt auf die Säge auf!



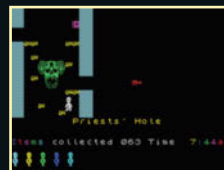
THE NIGHTMARE ROOM

■ Winzige Vorsprünge und zahlreiche Wachen sorgen dafür, dass dieser Raum seinem Namen gerecht wird. Dass sich Willy in ein geflügeltes Schwein verwandelt, hilft auch nicht wirklich. Am besten macht ihr es wie im obigen Bild und schaut mit Flügeln nach oben und nach rechts.



THE FORGOTTEN ABBEY

■ Allein das Durchqueren dieses bockschweren Orts ist heftig, vom Einsammeln des Kreuzes ganz zu schweigen. Ihr müsst die Sprünge gut planen und dabei nicht die Priester auf den oberen Plattformen treffen. Umgeht den blauen Priester durch einen vertikalen Sprung.



PRIESTS' HOLE

■ An der östlichen Wand hinaufzuklettern kann schwierig sein, denn ihr müsst die größtmöglichen Sprünge ausführen. Am besten positioniert ihr Willy am äußersten Rand der Plattform, versucht dann vertikal hochzuspringen und drückt beim Fallen in die richtige Richtung.



UNDER THE DRIVE

■ Ihr benötigt perfektes Timing, um dem Dalek auszuweichen und sicher auf der untersten gelben Plattform zu landen. Der Screenshot zeigt, wo der höchste Punkt des Sprunges sein sollte. Matt zufolge ist das übrigens auch kein Dalek, sondern eine „Nachempfindung eines beliebten SF-Roboters“.



FAKTEN

- » **PUBLISHER:** Software Projects
- » **ENTWICKLER:** Matthew Smith
- » **ERSCHIENEN:** 1984
- » **PLATTFORM:** Diverse
- » **GENRE:** Hüpfspiel



ENTWICKLER-HIGHLIGHTS

DELTA TAU ONE
SYSTEM: Tandy TRS-80
JAHR: 1982

STYX (ABGEBILDET)
SYSTEM: Spectrum
JAHR: 1983

MANIC MINER
SYSTEM: Spectrum, Diverse
JAHR: 1983

► eines der ersten Elemente, die ich programmierte, während ich noch für Bug-Byte arbeitete“, blickt er zurück. „Ich veränderte sie so lange, bis es einigermaßen brauchbar aussah. Ich mag die Seile wirklich – ihr müsst nur aufpassen, nicht loszulassen, während ihr in der Luft seid!“

Die Hintergrundgeschichte – der ehemalige Minenarbeiter Willy ist reich geworden und schmeißt Partys mit Freunden – spiegelt ein wenig Matts Leben wider. Für *Manic Miner* bekam er 30.000 Pfund von Bug-Byte und haute in dem Glauben, dass noch weitere Zahlungen folgen würden, alles auf den Kopf. Schließlich überwarf er sich mit Bug-Byte und gründete Software Projects mit. Willy hingegen muss im Spiel nach einer durchzechten Partynacht auf seinem Anwesen erst einmal dem Porzellantott huldigen.

Dass das Spiel im Badezimmer beginnt, ist kein Zufall“, erklärt Matt. „Es war einer der ersten Räume, die ich erschaffen habe.“ Als Nächstes folgte das angrenzende Schlafzimmer, wo Willys Haushälterin Maria wartet (sie basiert auf einer Griechin, die gegenüber von Matt wohnte). Maria verbietet Willy, zu Bett zu gehen, bevor er nicht 83 herumliegende Objekte im ganzen Anwesen eingesammelt hat.



» [ZX Spectrum] Dieser Raum wurde von den *Fabulous Furry Freak Brothers* inspiriert.

Somit stand der Anfang fest, und Matt konnte damit beginnen, sich den restlichen Schauplätzen in dem riesigen Anwesen zu widmen. „Viele Räume entwarf ich so, wie ich mir ein Landhaus vorstellte. Ich hatte dabei keine feste Reihenfolge und programmierte einfach ein bisschen etwas, das ich dann wieder zum Spiel hinzufügte, und so weiter. So war auch die Karte nicht geplant, sondern ergab sich einfach. Ich verbrachte viel Zeit damit, mir neue herausfordernde Räume für den Spieler auszudenken.“

Diese eher intuitive Arbeitsweise erklärt, warum die Räume so durcheinandergewürfelt wirken. Manche sind mit Feinden vollgepackt, bieten mehrere Plattformen und Sammelobjekte, andere sehen minimalistisch aus und sind so gut wie leer. Oft liegen diese Raumtypen direkt nebeneinander. Doch auf alle Fälle plante Matt bestimmte Wege durch das Haus. So ist beispielsweise der Raum „The Banyan Tree“ schwierig zu durchqueren, da ihr mehrere exakt geplante Sprünge ausführen müsst – dies ist aber gar nicht nötig, wenn ihr einfach durch die Küche unterhalb geht!

„Die Räume waren je 256



» [ZX Spectrum] Die Wachen hier waren Ocean-Chef David Ward nachempfunden.

Bytes groß, so ich insgesamt 60 Räume machen konnte“, erklärt Matt. „Eigentlich hätten es 64 werden sollen, aber bei den letzten vier zickte meine Festplatte. Die verlorenen Räume waren über dem Mega Tree. Er sollte höher sein und mehr Äste haben. Ich tippte Zahlen ein, und die Platte speicherte etwas anderes. Diese Räume wurden also nie getestet und waren nur halb fertig. Ich könnte im Original-Code nachsehen, wäre der nicht längst verloren gegangen.“

Wie sich herausstellte, wurden die fehlenden Räume vom Festplattentreiber des Tandy TRS-80 Model 4 überschrieben, den Matt als Entwicklungsgerät benutzte. Doch da die Deadline nur Tage bevorstand, entschloss er sich, diese Zimmer kurzerhand über Bord zu werfen. Das war aber noch gar nichts gegen einige andere Bugs, von denen der schlimmste war: Man konnte *Jet Set Willy* tatsächlich nicht durchspielen! Nach Matts Aussage wurde das Spiel „nicht veröffentlicht, es flüchtete.“

Auch das Balancing ging Matt eher hemdsärmelig an: „Man begann mit drei Leben, wie bei *Manic Miner*, aber dann merkte ich, dass es zu schwer war, und erhöhte auf acht. Ich versuchte mich einige Tage allein am Banyan Tree und schaffte es

» Matt ist stolz, nun doch noch etwas für *Jet Set Willy* bekommen zu haben.



schließlich auf die andere Seite. Doch wirklich durchgespielt habe auch ich es damals nie.“ Wenn er es getan hätte, dann wäre ihm klargeworden, dass man diverse Objekte gar nicht einsammeln konnte und Maria nie zur Seite gehen würde.

Dann gab es da noch die berühmt-berüchtigte „Todesschleife“, bei der alle Leben ausgelöscht wurden, wenn man einen Raum betrat. Dazu erklärt Matt: „Sämtliche Charaktere werden zurückgesetzt, wenn man einen Raum betritt. So konnte es zur Todesschleife kommen. Ich kannte das Problem, dachte mir aber, dass es keine Rolle spielen würde.“

Ein richtig übler Fehler war der „Dachgeschoss-Bug“, wobei ein Pfeil auf Abwegen im Raum „The Attic“ eine Kettenreaktion in anderen Teilen des Hauses auslöst. „Der Pfeil fliegt links raus und zerstört bestimmte Speicherbereiche“, erklärt Matt und fügt hinzu, dass es im Code keinerlei Fehlerüberprüfung gab. „Man kann das Problem allerdings umgehen, indem man alles andere zuerst erledigt und dann erst den Raum betritt.“ Was er damit meint: Indem der Pfeil intern den Videospeicher verlässt und in den Hauptspeicher „fliegt“, zerstört er dort die Daten mehrerer anderer Räume. Anfänglich versuchte sich Software Projects herauszureden, das sei so gewollt, und in jenen Räumen sei „Giftgas“ ausgetreten.

Software Projects veröffentlichte später eine Reihe von Pokes (quasi selbst einzutippende Patches), die diese Probleme behoben. Es gab jedoch noch mehr Ärger. „Die ersten Exemplare hatten *If I Were A Rich Man* als Spielmusik, obwohl das Lied nicht von uns stammte. Der Rechteinhaber forderte uns auf, 36.000 Pfund zu zahlen, was wir ablehnten.“ Spätere Exemplare enthielten dann stattdessen das klassische Stück *In Der Halle Des Bergkönigs* von Edvard Grieg, das bereits in *Manic Miner* Verwendung gefunden hatte.

Ob *Jet Set Willy* trotz all der Schlampereien und Fehler als Klassiker gilt, als „Bestes Spiel, das man nicht durchspielen konnte“ oder schlicht als Enttäuschung, muss jeder für sich entscheiden. Matt jedenfalls hadert auch im Nachhinein noch mit dem Projekt: Zum einen war die Entwicklung aus seiner Sicht ein anstrengender Kampf, zum anderen profitierte er nicht vom Verkaufserfolg des Titels. „Ich bekam nie irgendwelche Tantiemen für *Jet Set Willy*. Für mich wäre es besser gewesen, selbstständig zu sein. Fairerweise muss man sagen, dass das meiste Geld für Gehälter draufging – schließlich hatten wir 20 Mitarbeiter.“

Welchen seiner beiden Titel mit Miner Willy er besser findet? Für Matt gibt es da keinen Zweifel: „Abgesehen von den Seilen war *Manic Miner* immer mein Favorit. Es gab so viele Räume bei *Manic Miner*, auf die ich wirklich stolz bin. Bei *Jet Set Willy* gefallen mir einige nicht so gut.“ Der dritte Teil, *Jet Set Willy 2*, der auf einer erweiterten Fassung des Originals für den Schneider CPC basiert und von Derrick Rowson und Steve Wetherill entwickelt wurde, findet hingegen Matts Zustimmung.

„Sie konnten dank eines Pack-Algorithmus doppelt so viele Räume einbauen. Alle aus *Jet Set Willy* waren enthalten, sogar die Extraräume an den Rändern. Es gab sogar welche im Weltraum...“ Matts Stimme wird leiser. Auch er selbst versuchte sich an zwei Fortsetzungen – *The MegaTree* und *Miner Willy Meets The Tax Man* – die jedoch nie fertiggestellt wurden. Zum Glück inspirierte sein klarer, lesbarer Code viele Modder dazu, ihre eigenen Abenteuer zu erschaffen. „Es war ein gut strukturiertes Programm. Man kann es ansehen und versteht direkt, was es tut“, konstatiert Matt. Auch wenn er selbst dazu nicht in der Lage war, haben die Fans in mehr als 90 Spectrum-Mods die Geschichte von Miner Willy fortgesetzt.

Danke an Paul Drury für seine Hilfe.

MAKING OF: JET SET WILLY

DIE UMSETZUNGEN

Wir haben die zehn offiziellen Ports für euch aus dem Archiv geholt.



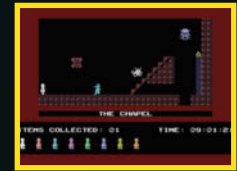
COMMODORE 64

■ Die C64-Fassung wird von zahlreichen Bugs geplagt. Shahid Admad, der Entwickler, hatte eine knappe Deadline, und das merkt man auch. Die Seile funktionieren nicht richtig, und wie das Original ist die Version nicht durchspielbar (eine bereinigte Fan-Version erschien 2010).



MSX

■ Eine erstklassige Umsetzung von Cameron Else: Er und Ross Holman hatten den „Wer spielt's als erster durch?“-Wettbewerb mit der Spectrum-Version gewonnen, indem sie Fehler-Patches ersannen und an Software Projects schickten. langsam.



COMMODORE PLUS/4

■ Ähnlich der C64-Fassung, nur noch schlechter. Der Entwickler konnte offensichtlich die Seile nicht zum Funktionieren bewegen – die Lösung: Er ließ sie einfach weg! Auch viele Levels und Wächter fehlen komplett.



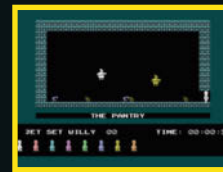
MEMOTECH MTX

■ Dieser Port ähnelt der MSX-Version und ist daher auch ziemlich gelungen. Es gibt sogar zwei Extralevels: den Innenhof und den Vorgarten. Als einzige Kleinigkeit fällt auf, dass die Sammelobjekte leider nicht blinken.



MSX (BEE-CARD)

■ Diese Version erschien in Japan bei Hudson Soft. Das ganze Spiel musste auf der Karte Platz finden, sodass die Präsentation darunter litt (kein Titelbildschirm, keine Raumnamen). Ansonsten ist es vollständig – wenn auch arg langsam.



COMMODORE 16

■ Die gleiche Version wie für den Plus/4, aber mit noch weniger Levels (insgesamt nur 19). Angesichts der nur 16 KB Speicher im Gegensatz zum Plus/4 ist dies verzeihlich, doch die Fehlerflut hinterlässt einen bitteren Beigeschmack.



ATARI 8-BIT

■ An dieser Version ist so einiges merkwürdig: Die Räume haben mit dem Original kaum etwas gemein und Willy sieht wie ein Cowboy aus. Das Spiel ist sehr fehlerhaft und sehr schwer – hat aber tolle Musik von Rob Hubbard.



BBC MICRO

■ Diese ordentliche Umsetzung von Chris Robson nutzt den Mode 1, sodass sie nur vier Farben anzeigt – ansonsten ist das Spiel aber originalgetreu. Der Electron-Port ist identisch, bietet aber nur zwei Farben.



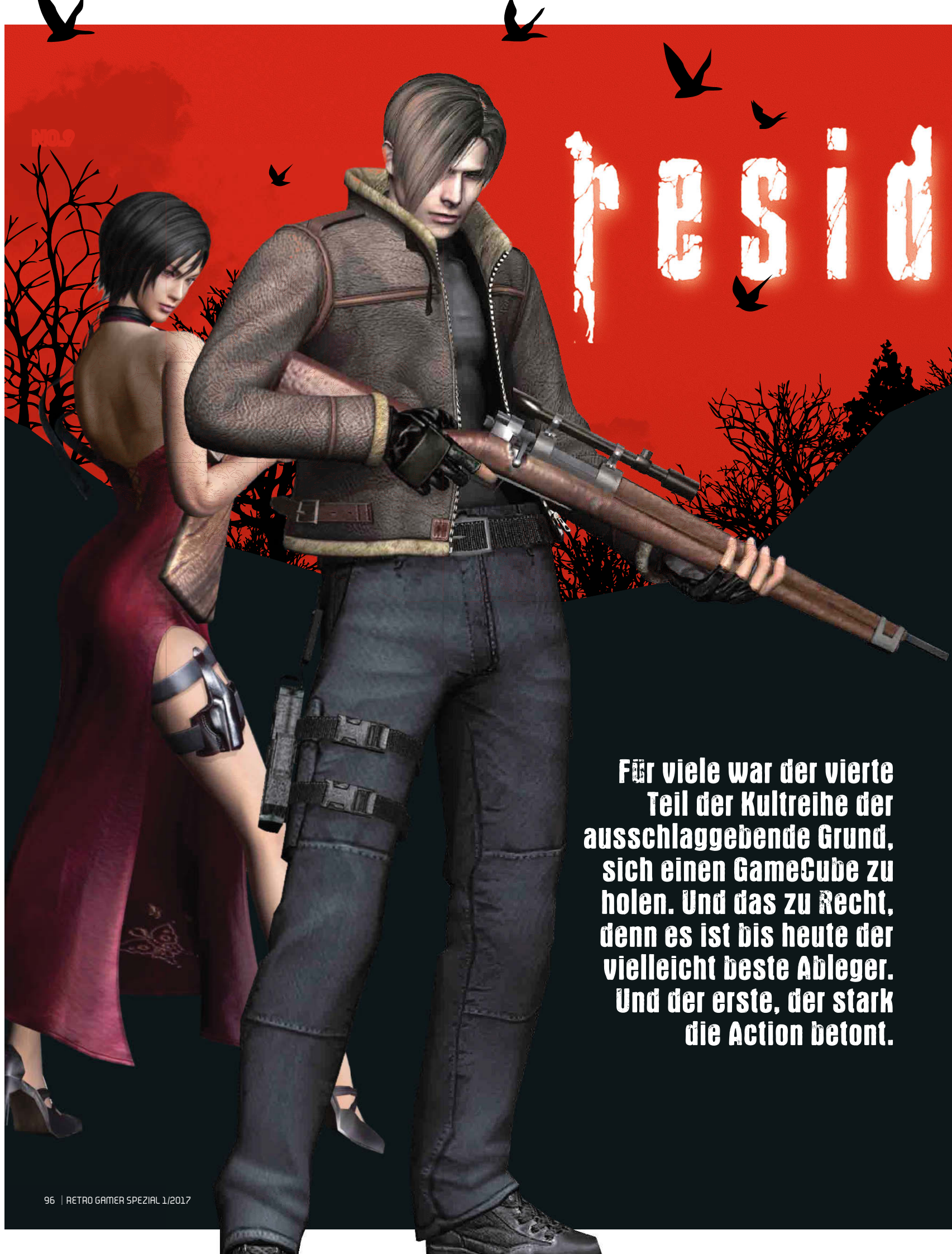
DRAGON 32

■ Auf dem Dragon 32 ist das Spiel monochrom, doch der Mangel an Farben wird durch 15 neue Räume wieder wettgemacht. Es ist jedoch nicht durchspielbar. Diese Version wurde auch auf Spectrum und Archimedes portiert.

SCHNEIDER CPC

■ Dies ist mehr eine Erweiterung als eine Umsetzung und bietet stolze 74 Räume extra, von denen manche wirklich sehr gut sind. Später erschien diese Fassung für den Spectrum und andere Plattformen als *Jet Set Willy 2*.





Resident

Für viele war der vierte Teil der Kultreihe der ausschlaggebende Grund, sich einen GameCube zu holen. Und das zu Recht, denn es ist bis heute der vielleicht beste Ableger. Und der erste, der stark die Action betont.

Resident Evil 4

Stellt man altgedienten Fans von *Resident Evil 4* die Frage, ob dieses den besten Teil der Survival-Reihe darstellt, wird man vermutlich sehr häufig eine überraschende

Antwort erhalten. Denn sie wird darauf hinauslaufen, dass der vierte Teil zwar toll, im Grunde aber gar kein richtiges *Resident Evil* ist. Als *Resident Evil 4* Anfang 2005 für den GameCube auf den Markt kam, hatte Capcom bereits drei Teile der Kernreihe sowie einige Spin-offs und Remakes veröffentlicht und mit diesen ihre eigene Horrorformel immer weiter perfektioniert.

Trotzdem sehnten sich nicht nur die Fans, sondern auch die Entwickler nach etwas Neuem, etwas anderem, einer Herausforderung. Leicht tat sich Capcom bei der Neuausrichtung ihrer Erfolgsserie nicht: In der frühen Entwicklungsphase experimentierte man mit allerlei supernatürlichen und paranormalen Elementen, die am Ende von den üblichen Fantasy-Elementen der Serie (Heilkräuter, „Untote“ und Co.) verdrängt doch draußen blieben.

Was zählt, ist das Endergebnis, und das stellte Fans und Kritiker mehr als zufrieden. „Unser Ziel war es, mit *Resident Evil 4* etwas komplett Neues zu erschaffen. Wir wollten die Serie in eine neue Richtung lenken“, so Produzent Hiroyuki Kobayashi. „Während der Entwicklung haben wir mehrere Prototypen gebastelt und ausprobiert. Wenn wir nicht mit ihnen zufrieden waren, haben wir von vorne begonnen. Bevor wir uns am Ende sicher waren, in welche Richtung wir gehen wollen, hatten wir vier unterschiedliche Versionen.“

Eine der offensichtlichsten Änderungen zu den früheren Titeln war die neue Kameraperspektive. Die statischen Kamerawinkel mussten einer modernen Schulterperspektive weichen. Auch inhaltlich hatte sich einiges getan: Hattet ihr es bisher mit Zombies zu tun, musset ihr nun den Kampf mit Menschen aufnehmen, die von einem Parasiten befallen waren. Vom Survival Horror ging *Resident Evil 4* quasi in die Richtung „Survival Terror“. Was wie eine sprachliche Spitzfindigkeit klingen mag, ist in Wirklichkeit ein ziemlich großer Unterschied.

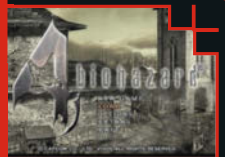
Die Ursprünge von *Resident Evil* lagen in klassischen B-Movies und Horrorfilmen, in denen sich statische Kamerawinkel schon immer bestens für inszenierte Schreckmomente anboten. Capcom verzichtete beim neuesten Ableger nicht etwa auf Horrorelemente, aber sie bildeten nicht länger den Hauptbestandteil. Anstatt euch nämlich lediglich mit vereinzelt Feinden anzulegen, hetzten euch die Entwickler ganze Gegnergruppen auf den Hals, die einem auch mit simplen Waffen wie Mistgabeln bewaffnet eine ganz schöne Angst einjagen konnten.

Während sich Konami mit *Silent Hill* auf „psychologischen Horror“ spezialisierte, tat sich Capcom allerdings schwer, einen neuen Weg zu finden. Paranormale Ansätze widersprachen zu stark der bisherigen Storyline um diverse tödliche Viren. Und einfache Zombies waren zu gewöhnlich. Kobayashi geht ins Detail: „Die Serie war an



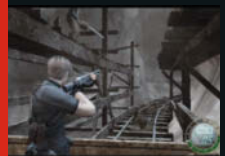
RESIDENT EVIL 4 GRUNDWISSEN

■ Capcoms viertes *Resident Evil* warf die bisherige Erfolgsformel über den Haufen und tauschte die starren Kamerawinkel gegen eine Schulterperspektive, wodurch man erstmals in der Reihe präzise auf Gegner schießen konnte. Als Leon S. Kennedy sucht ihr in einem fiktiven spanischen Dorf die Tochter des Präsidenten.



FAKTEN

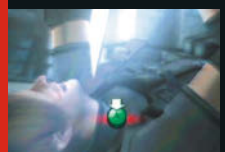
- » **PUBLISHER:** Capcom
- » **ENTWICKLER:** Capcom Production Studio 4
- » **ERSCHIENEN:** 2005
- » **PLATTFORM:** Diverse
- » **GENRE:** Action



» [GameCube] Wer nicht aufpasst, stirbt einen grausamen Kettensägen-Tod.



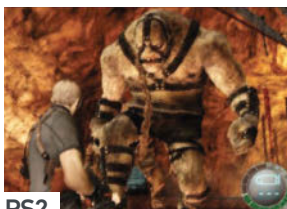
» [GameCube] *Resident Evil 4* ist eines der hübschesten Spiele für die Nintendo-Konsole.



» [GameCube] Der Kampf gegen Krauser ist eines der Highlights des Spiels.

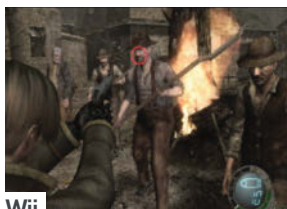
KONVERSIONSKAPRIOLEN

Die besten und schlechtesten Umsetzungen.



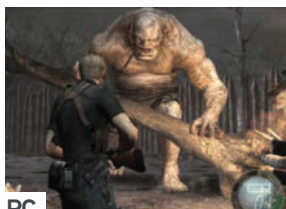
PS2

■ Obwohl *Resident Evil 4* ursprünglich exklusiv für den GameCube erschien, dauerte es nicht lange, bis der Titel auch auf die deutlich beliebtere PS2 fand. Als Bonus gab es Zusatzinhalte, die nicht im GameCube-Original enthalten waren – ein Schlag ins Gesicht für Nintendo-Fans.



Wii

■ Die Umsetzung für Nintendos „Fuchtel-Konsole“ gilt gemeinhin als die beste Version. Dazu trägt ausgerechnet die Bewegungssteuerung bei, die sehr gut zur Action passt. Auch sonst ist die Steuerung gelungen, zudem sind alle Inhalte an Bord. Wenn ihr die Möglichkeit habt, spielt es auf Wii.



PC

■ Mit PC-Ports von Spielen macht man sich schnell Feinde, etwa wenn man die Mausunterstützung weglässt. Doch nicht nur diesen Fauxpas hat sich Capcom erlaubt, auch wurde *RE4* nicht an die stärkere Hardware von PCs angepasst. Schaut es euch lieber gleich auf Konsole an.



HD-REMAKE (PS3/360)

■ Die HD-Remasters von Capcom sind nicht perfekt – *DMC* war allenfalls in Ordnung, ebenso das Remake zu *Resident Evil*. Die Neuauflage von *Resident Evil 4* ist aber ein Griff ins Klo und stellt keinerlei Grund für einen Neukauf dar. Hier war die Wii-Version der Konkurrenz von Microsoft und Sony mal weit voraus.

NO.2



ENTWICKLER-HIGHLIGHTS

VIEWTIFUL JOE
SYSTEM: DIVERSE
JAHR: 2003

P.N.03
SYSTEM: GAMECUBE
JAHR: 2003

KILLER7 (BILD)
SYSTEM: DIVERSE
JAHR: 2005



» [PS3] Der Albtraum kann nur mit vielen Kugeln beendet werden.



» [GameCube] Das Minispiel Mercenaries fand auch in spätere Teile.



» [GameCube] Umsetzung und Handling der Waffen sind in RE4 richtig gut gelungen.



» [GameCube] Das Sniper-Gewehr ist unverzichtbar.



» [GameCube] Dank Laser könnt ihr Körperteile anvisieren.

► einem Punkt angekommen, an dem Zombies den Spielern keine Angst mehr machten. Sie waren nur noch Kanonenfutter, das niemanden vor ein Hindernis stellte. Wir wollten Gegner, die neu und dennoch

furchterregend waren. Das war die Geburtsstunde der Los Ganados.“ Die von dem Las-Plagas-Parasiten infizierten Feinde waren genau das, wonach Capcom gesucht hatte. Bei ihrer Gestaltung wurde den Entwicklern volle Freiheit gewährt. Bei den Novistadores etwa handelt es sich um einen Hybrid aus Mensch und Insekt, die Colmillos sind hässliche mutierte Wölfe.

Indem man bei der Geschichte nicht zu stark von den bisherigen Geschehnissen abwich und diverse Charaktere aus vorigen Teilen wieder an Bord holte, passte der vierte Teil dennoch in die Storyline. Gleichzeitig schaffte es Capcom, die Fans mit einem actionorientierten Spielprinzip zu überraschen. „Wir haben uns Spiele angeschaut, die zu dieser Zeit auf dem westlichen Markt beliebt waren. Uns war schnell klar, dass das vor allem Third-Person-Spiele waren, in denen man präzise zielen und schießen konnte“, so Kobayashi. Das neue Kampfsystem fühlte sich frisch an, auch wenn im Action-Genre übliche Bewegungen wie Seitwärtsschritte oder das Zielen während des Laufens immer noch nicht möglich waren.

Dieses Action-Gameplay kam so gut an, dass es in den folgenden Teilen immer weiter ausgebaut wurde – so sehr, dass es selbst vielen eingefleischten Anhängern der Reihe bei *Resident Evil 6* zuviel wurde. Nicht wenige Alt-Fans meinten sogar, dass das in *Resident Evil 4* eingeführte Kampfsystem den Untergang der Reihe eingeläutet habe.

Was *Resident Evil 4* so besonders machte, war sein durch und durch gelungenes Spieldesign, zu dem auch die neue Kameraperspektive ihren Teil beitrug. Wie Material aus Beta-Versionen zeigt, hatte Capcom jedoch ursprünglich vor, auf eine Mischung aus traditioneller Perspektive und Schulterkamera zu setzen. „Die Kamera hinter dem Spieler zu positionieren war ein schwieriges Unterfangen und musste immer weiter optimiert werden“, verrät uns Kobayashi. „Es ist zwar nur eines von vielen Elementen des Spieldesigns, hat aber Einfluss auf viele andere Bereiche.“

Das Ergebnis überzeugte! Gerade im Vergleich mit anderen und vor allem älteren Third-Person-Spielen fühlt sich der Blickwinkel auch heute noch genau richtig an. Weder schwankt die Kamera zu viel noch ist sie zu steif oder zu weit vom Spielcharakter entfernt.

» Wir merkten, dass vor allem Third-Person-Spiele gefragt waren, in denen man präzise zielen und schießen konnte.«

HIROYUKI KOBAYASHI

Durch das höhere Spieltempo hatte das Team aber noch ganz andere Herausforderungen zu meistern. Capcom

musste davon ausgehen, dass sich die Spieler schnell auf die neuartigen Feinde, die nun zahlreicher und gerne in Gruppen auftraten, einstellen würden. In den ersten Teilen waren vergleichsweise wenige Feinde in den Levels platziert, die meist überraschend angriffen. Dadurch lernten die Spieler die Gegnertypen und ihre Verhaltensweisen nur langsam kennen. Bei größeren Gruppen galt es nun, das Gegenteil zu vermeiden. Kobayashi nennt dieses Problem sogar eine der größten Hürden der Entwicklung: „Wir haben viel Zeit mit der Entscheidung verbracht, welche Kreaturen in der zweiten Spielhälfte auftauchen sollen. Zu diesem Zeitpunkt hatte man sich langsam an die Ganados gewöhnt. Wir mussten also das Interesse aufrecht halten, ohne dabei der Atmosphäre zu schaden. Das war ein richtig schwieriger Balanceakt.“

Auch das Inventarsystem wurde generalüberholt. Bis zu *Resident Evil 4* belegte jedes Objekt, unabhängig von Größe oder Gewicht, genau einen Slot im Inventar. Nun wurde das Inventar deutlich vergrößert, allerdings benötigte ein Sturmgewehr jetzt auch mehr Platz als eine Pistole, die wiederum größer als ein Päckchen Munition war. War man bisher gut mit einer Standardausrüstung (etwa bestehend aus einem Farbband zum Speichern an einer Schreibmaschine, einem

DIE FÜNF VON CAPCOM

Mit diesem Quintett mischte Capcom den GameCube auf.

P.N.03

■ Der erste Teil des Capcom-Quintetts lässt sich am leichtesten als Old-School-Shoot-em-up bezeichnen. Nicht jeder war mit dem Spiel zufrieden, es hätte auch definitiv noch etwas Feintuning vertragen können, wurde aber kurz vor Ende des Fiskaljahres auf den Markt geworfen. Mikamis spätere Arbeit an *Vanquish* zeigt aber sehr gut, wohin die Reise gegangen wäre, hätte *P.N.03* etwas mehr Zeit bekommen.



VIEWTIFUL JOE

■ Dieser Hardcore-Plattform-Brawler hatte gleich auf mehreren Ebenen Erfolg. Zuallererst belebte er ein längst totgegläubtes Genre wieder. Zweitens erweiterte er die bereits mit vielen Stars gefüllte Charakterriege Capcoms um einen neuen Helden. Drittens, und am wichtigsten: *Viewtiful Joe* war ein exzellentes Spiel. Es folgten mehrere Fortsetzungen, außerdem durfte Joe auch in *Marvel vs Capcom* auftreten.



RESIDENT EVIL 4

■ Der vierte Teil der Reihe erfand die Horrorreihe neu. Den klassischen Horror einem Action-orientierten Spielablauf weichen zu lassen war ein Wagnis, das für Capcom glücklich ausging. Die meisten Fans liebten die Fortsetzung, zumal es zur Zeit der Veröffentlichung kein schöneres Spiel auf dem GameCube gab. *Resident Evil 4* darf sich zu den besten Spielen aller Zeiten zählen.



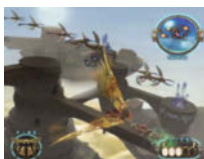
KILLER7

■ Stylish, verwirrend, kontrovers, polarisierend und irgendwie sonderbar... *Killer7* vereint all diese Eigenschaften und noch ein paar mehr – doch kann man von einem Suda51-Spiel tatsächlich etwas anderes erwarten? Es kombiniert Puzzles mit Railshooter-Elementen und sieben spielbaren Charakteren und gilt als eines der originellsten und einfallreichsten Spiele, die jemals von einem großen Publisher veröffentlicht wurden.



DEAD PHOENIX

■ Abgeschlossen wird das Quintett durch ein Spiel, das nie veröffentlicht wurde. *Dead Phoenix* wäre ein Shooter im Stil von *Panzer Dragoon* geworden. Doch während die anderen Spiele von Capcom schon vor dem GameCube-Launch beworben und in frühen Versionen gezeigt wurden, gab es hier nicht mehr als eine Handvoll Screenshots.



Heilkraut, einer Hauptwaffe und etwas Ersatzmunition) beraten, zwang die neue Mechanik die Spieler dazu, mehr über ihr Gepäck nachzudenken. „So komisch das klingt, die Idee hierzu holten wir uns bei *Tetris*“, lacht Kobayashi. „Ich dachte, es wäre witzig, wenn man seine Waffen und Items so im Inventar positionieren muss, dass möglichst wenige Lücken entstehen.“ Wobei er diese Idee auch in einigen Rollenspielen hätte vorfinden können...

Resident Evil 4 darf sich zu den besten Spielen aller Zeiten zählen. Es ist aber auch für eine Spielmechanik mitverantwortlich, die echten Spielern eher verhasst ist: Quicktime Events. Beispielsweise musste man bei der Flucht durch einen einstürzenden Gang nicht nur den Stick nach vorne drücken, sondern innerhalb kürzester Zeit bestimmte Tasten drücken, um etwa auszuweichen oder irgendwo drüberzuspringen. Die Quicktime Events gab es aber auch in Kämpfen, darunter einem der denkwürdigsten des ganzen Spiels: beim Messerduell mit Krauser. Kobayashi verteidigt die Entscheidung bis heute, weil es diese Auseinandersetzung noch intensiver gemacht habe: „Der Bosskampf gegen Jack Krauser ist mein Lieblingskampf im ganzen Spiel. Seine Moves mit dem Messer sind richtig cool!“

Wohlgemerkt, Quicktime Events gab es schon früher, doch ihr Einsatz im höchst erfolgreichen *Resident Evil 4* hatte sicher großen Einfluss auf andere Studios. Dummerweise wollte es nur wenigen anderen Titeln gelingen, sie ähnlich wirkungsvoll umzusetzen. Trotzdem verbreiteten sich Quicktime Events wie eine Seuche, unter Spielern waren sie entsprechend schnell verhasst. Mittlerweile hat man sich daran gewöhnt, sei es nun in Actionspielen wie *Uncharted* oder in den fast nur aus Story bestehenden „Adventures“ von Telltale Games.

Kobayashi freut sich sehr, dass seine Schöpfung auch eine Dekade nach seiner Veröffent-

lichung noch ein hohes Ansehen genießt: „*Resident Evil 4* kam vor mehr als zehn Jahren auf den Markt, und es ist einfach toll, wie sehr die Fans es immer noch lieben. 2016 feiert die Reihe ihren 20. Geburtstag, und nicht nur ich, sondern wir alle bei Capcom arbeiten hart daran, unseren Fans weiterhin großartige Spiele zu liefern!“

Allerdings wollen wir nicht verschweigen, dass viele frühe *Resident Evil*-Spieler der Serie aufgrund der Action-Fokussierung den Rücken gekehrt haben. Capcom versucht dieser Gruppe zwar Angebote zu machen – etwa mit der Neuveröffentlichung von *Resident Evil Zero HD* oder dem klassischen *Resident Evil Revelations 2*. Andererseits wird das kommende *Umbrella Corps* ein reiner Multiplayer-Shooter. Ob allerdings der mutmaßlich in Entwicklung befindliche siebte Hauptteil zu den Serienwurzeln zurückkehren wird, ist fraglich. 🐞

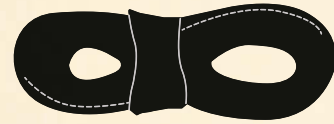


RESIDENT EVIL 3.5

In der Vorbereitungsphase von *Resident Evil 4* fertigte Capcom diverse Prototypen und Demos an, mit denen das spätere Spiel dann kaum noch etwas zu tun hatte. Der ursprüngliche Ankündigungstrailer etwa spielte in einem Schloss und zeigte ein gotisches Setting. Zusätzlich zeigte das Video den traditionellen Ansatz mit fixen Kamerawinkeln und üblichem Survival-Horror.

In der nächsten PR-Welle fokussierte man sich auf psychologischen Horror, wobei spielerisch eine Mischung aus klassischem *Resident Evil*-Spielprinzip und der Variante, die wir jetzt als Teil 4 kennen, angestrebt wurde. Angeblich stand auch noch eine weitere Vorstellung bevor, in der wieder Zombie-Gegner auftauchen sollten. Da diese aber zu gewöhnlich gewesen wären, wurde diese Version erst gar nicht der Öffentlichkeit präsentiert.





TOMB-RAIDER-GRUNDWISSEN

■ Das Konzept des ersten *Tomb Raider* war simpel: Erforschung, Puzzles und Kämpfe mit einer weiblichen Version von Indiana Jones. Als eines des ersten großen 3D-Action-Adventures setzte es Maßstäbe für das gesamte Genre und darauffolgende Titel. Die Reihe machte gleich zweimal einen Neubeginn (2006 und 2013) und wird aktuell von Crystal Dynamics verantwortet.

TOMB RAIDER

ERSTAUNLICH: IN IHRER KNAPP 20-JÄHRIGEN LAUFBAHN ZEIGT LARA CROFT KEINERLEI ANZEICHEN DES ALTERNS. RETRO GAMER BLICKT DESHALB ZURÜCK AUF IHREN URSPRUNG UND DEN STARTSCHUSS IHRER STEILEN KARRIERE.

Es ist heute schwer vorstellbar, dass *Tomb Raider* bei seinem Erscheinen noch kein Phänomen war. Im Oktober 1996 kam das Original für Sega Saturn und brauchte

einen ganzen Monat, um auch auf der Konkurrenzkonsole und Erfolgsplattform PlayStation zu landen. *Tomb Raider* wurde anfangs von den Spielern mit Wohlwollen aufgenommen, aber mehr auch nicht.

Doch bald wurde Lara Croft allgegenwärtig in der Popkultur. Wohl jeder Spieler hat eine oder mehrere Episoden der Reihe gezoomt oder zumindest einen der Filme gesehen. Und auch Nichtspieler dürften von der schießfreudigen Archäologin zumindest gehört haben.

Wie konnte eine derartige Ikone entstehen? Gab es dafür gar einen festen Plan? Der frühere Entwick-

lungs-Chef bei Core Design, Adrian Smith, verneint das. Damals wären eben einfach einige Ideen zusammengeknüpft worden. „Die ursprüngliche Idee stammte aus Skizzen von Toby Gard und einigen Unterhaltungen, die wir hatten“, erklärt er. „Ich weiß nicht mehr genau, wann es war, aber mein Bruder [Jeremy Heath-Smith, Mitgründer von Core Design, Anm. d. Red.] kam von der Tokyo Game Show zurück und war begeistert. Dort hatte es wunderbare neue Produktionen zu bestaunen gegeben, die voll im damaligen 3D-Trend lagen. Das lag auch an der neuen Hardware, Saturn und PlayStation. Der Einfall zu *Tomb Raider* stammt daher.“

Für *Tomb Raider* stand nicht nur Indiana Jones Pate, sondern ganz allgemein abenteuerlustige Forscher wie Tintin. Selbst reale Archäologie-Veteranen trugen zum fertigen Produkt

bei. „Wir sagten einfach: ‚Wäre es nicht großartig, etwas mit Mystery, Ägypten, Tempeln und Gräbern zu verweben?‘ So begann alles“, erinnert sich Adrian.

Die Konzepte wurden zu einem konkreten Plan verarbeitet. Ein Plan, an dem von Tag eins an bis zur Fertigstellung nicht mehr gerüttelt wurde. Adrian erzählt: „Die Schlüsselemente für das Spiel fügten sich schnell zusammen. Das Designdokument von Toby umfasste nur zwölf Seiten.“ Ein wichtiger Faktor war natürlich der Hauptdarsteller. „Wir wussten, dass wir keinen muskulösen, ballenden Helden als Charakter haben wollten“, führt Adrian weiter aus. „Wir wollten etwas anderes. Nämlich einen Darsteller, zu dem der Spieler eine Beziehung aufbauen kann. Das blieb durch alle Entwicklungsschritte hindurch unsere Priorität.“

Tatsächlich besaß der besagte Protagonist, aus dem Lara Croft



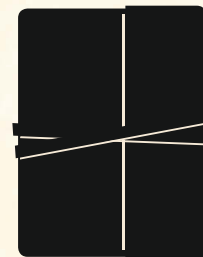
» [PC] Die Rätsel gestalten sich wegen ihrer peniblen Sucharbeit anstrengend.



» [PC] *Tomb Raider* sticht mit seinem Grafikstil auch heute noch heraus.



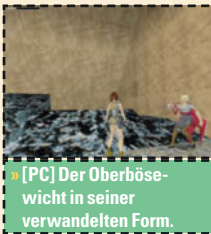
» [PC] Wenige Zwischensequenzen trieben die Geschichte voran.





FAKTEN

- » **PUBLISHER:**
Eidos Interactive
- » **ENTWICKLER:**
Core Design
- » **ERSCHIENEN:** 1996
- » **PLATTFORM:** Saturn,
PlayStation, PC



» [PC] Der Oberbese-
wicht in seiner
verwandten Form.



» [PC] Tomb Raider besaß
zuerst keine Schrägen,
die kamen später.



» [PC] Nur die wenigsten Spiele verursachen eine derartige Höhenangst.

► hervorging, bis zur Halbzeit der Entwicklung keinerlei Waffen. Das Team bestand darauf, stattdessen zunächst die Erkundung und Rätsel richtig hinzubekommen. Wieso, verrät uns Adrian gerne: „Es verändert alles. Sobald man jemandem eine Knarre in die Hand gibt, wird daraus ein Charakter im Stil von Arnold Schwarzenegger. Doch wir wussten, dass wir das nicht wollten.“

Mit der Zeit veränderte sich der Plan. Da aber *Tomb Raider* als Nicht-Arnie-Simulator konzipiert war, kamen Waffen nur als zusätzliches Element in Spiel, nicht als Kernmechanik. Irgendwann fanden Fledermäuse und Wölfe ihren Weg in *Tomb Raider*. „Was würde Lara mit ihnen tun?“, beschreibt Adrian den Designprozess. „Also gaben

wir ihr Waffen. Das verbesserte das Spiel aus meiner Sicht. Es fügte eine Seite zu Lara hinzu, die uns erlaubte, sie akrobatischer zu machen. Daraus entstand dann das gleichzeitige Rennen und Schießen. Danach kam das Herumwirbeln in der Luft. Daraus wiederum entstand der Hechtsprung.“

Diese Eigenschaft von Core Design, flexibel zu sein und schnell den Fokus zu verschieben, war kein Zufall. Die Mannschaft war klein und nutzte damals individuelle Entwickler-Werkzeuge, um Spielrevisionen flotter und einfacher umzusetzen. Nathan McCree arbeitete als Komponist beim ersten Spiel mit und war auch für die Produktion der Zwischensequenzen und der Filmskripte zuständig. Er erklärt genauer, warum das Core-Team so effektiv arbeitete: „Es war eine Gruppe von sechs bis acht Leuten, die während der Entwicklung auf vielleicht zwölf bis 15 anwuchs. Dabei arbeiteten wir eng zusammen. Statt E-Mails zu verschicken, haben wir direkt geredet. Es war ein wahrer Schmelztiegel für Ideen.“

Diese Nähe zueinander ermöglichte die harmonische Weiterentwicklung zum fertigen *Tomb Raider*. Laut Nathan wurden Ideen und Konzepte zwischen leitenden und normalen Angestellten frei ausgetauscht: „Wir waren fast wie eine Familie, gingen oftmals zusammen aus und machten Party. Viele von uns haben immer noch Kontakt zueinander und kommen zusammen, so oft es geht.“

Nathan gibt allerdings zu, dass bei einer kleinen Produktion wie dem ersten *Tomb Raider* nicht alles perfekt harmonierte.

Der kleine Maßstab brachte ganz eigene Probleme mit sich. Eines davon war, dass man keine Zeit mehr hatte, in Englands Hauptstadt zurückzukehren: „Ich erinnere mich, dass wir in London die Sprecher im Tonstudio aufgenommen haben. Einige Tage später im Büro in Derby schnitt ich die Aufnahmen.“ Nathan stellte jedoch fest, dass sie vergessen hatten, einen Charakter aus dem vorgegebenen Skript aufzunehmen. Das war nur Tage, bevor die finale Fassung an den Publisher Eidos gehen sollte. Ergo war keine Zeit mehr, erneut ein Studio zu buchen. „Schnell war klar, dass ich das selbst machen musste. Deshalb spreche ich den mittelalterlichen Mönch in der Zwischensequenz vor St. Francis Folly“, offenbart Nathan.

Die Arbeitsatmosphäre innerhalb des kleinen Teams war während der Spielentwicklung ein Segen. „Ich denke, dass Kreativität in einem großen Team kaum ausgelebt werden kann“, meint Adrian. „Es ist zwar offensichtlich, doch bei einem kleinen Trupp lebt jeder für das Spiel. Das hält Konzentration und Motivation aufrecht. Ich würde behaupten, dass jeder im Team eine Schlüsselfigur für die nötige Richtung des Spiels war.“

Natürlich brachte diese Nähe auch einige Schwierigkeiten mit sich, denn Adrian und Nathan stritten sich oftmals über die kleinsten Dinge. ►



» Das Spiel debütierte auf Saturn,
war aber ein PlayStation-Erfolg.

BEDROHTE ARTEN

Mythisch oder echt – Lara tötet alles

FLEDERMÄUSE

■ Die quiekenden Störenfriede sollten nicht unterschätzt werden. Schließlich können sie Sprungeinlagen in einen Todessturz verwandeln. Nervig.



BÄREN

■ Bären bewegen sich nur langsam, aber holen zu wuchtigen Schlägen aus der Nähe aus. Laras Beweglichkeit ist ihre Chance – oder ihr versteckt euch im Wasser.



LÖWEN

■ Auch diese Bestie teilt massig Schaden aus der Nähe aus. Am besten rennt ihr weg, um sie zu verwirren – und ihr mit gezielten Schüssen den Garaus zu machen.



CENTAUREN

■ Diese bizarren Fantasiewesen greifen Lara mit explodierenden Feuerbällen an. Meidet die Vierbeiner unbedingt und rennt weg, solange es geht.



KLON

■ Dieser hautlose Klon von Lara imitiert jede Bewegung. Außerdem wird jeder ihm beigebrachte Schaden auch Lara abgezogen. Doch vielleicht gibt es irgendwo eine Falltür?

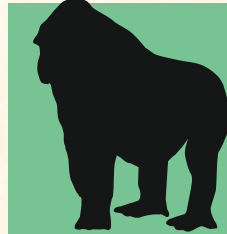
MUTANT (RIESE, OHNE BEINE)

■ Dieses Ungetüm besitzt keine Beine, sieht schrecklich aus und kann euch schnellstens töten.



GORILLAS

■ Selbst mit unseren nächsten Verwandten in der Tierwelt hat Lara kein Mitgefühl, sie knallt sie gnadenlos ab.



MUMIEN-MUTANTEN

■ Warum die Ägypter derartige Monster mumifiziert haben, ist nicht überliefert. Auch nicht, warum sie im Kampf letztlich explodieren.



MUTANTEN (VIERBEINIG)

■ Einige Mutanten können nicht aufrecht laufen und bewegen sich auf allen Vieren voran. Dennoch bleiben sie unheimlich und gefährlich.



RATTEN

■ Es gibt wohl kein Spiel ohne diese bissigen Tierchen. In *Tomb Raider* sind sie wie Fledermäuse ein häufiges Ärgernis – naheliegenderweise nur auf dem Boden.

MENSCHEN

■ Das hier ist natürlich die gefährlichste Kreatur, der Lara begegnen kann. Die Fieslinge sind deshalb gefährlich, weil sie mit Bleikugeln zurückschießen.

FLIEGENDE MUTANTEN

■ Was ist schlimmer als ein Mutant? Ein fliegender Mutant! Diesen Monstern ist zwar einfach beizukommen. Passt dennoch auf, dass sie euch nicht erwischen.



RAPTOREN

■ Diese agilen Dinosaurier tauchen bereits früh im Spiel auf und überraschen Archäologen durch ihre bloße Anwesenheit. Ihr größerer Bruder wartet schon...



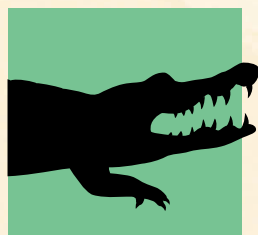
MUTANTEN (ZWEIBEINIG)

■ Diese hautlosen Viecher wissen, wie man auf zwei Beinen vorankommt. Dennoch sind sie nicht glücklich, sondern stinkwütend.



WÖLFE

■ Wölfe bilden einzeln kein Problem für Lara. Dummerweise treten sie aber in Rudeln auf und umzingeln euch schnell. Da hilft nur Ausweichen, Rollen oder Untertauchen.



KROKODILE

■ Diese grünen Berserker sind an Land simpel zu besiegen. Doch unter Wasser werden sie zum Problem. Schnell raus, um aus ihnen eine Handtasche anzufertigen!



TYRANNOSAURUS REX

■ Der berühmteste Gegner in *Tomb Raider* tritt schon früh im Spiel auf und ist leicht zu besiegen. Felsspalten bieten dabei den nötigen Schutz.

 UNGEWÖHNLICHE KREATUREN



» [PC] Das Symbol auf den Medi-Packs wurde wegen Rechtsproblemen entfernt.



» [PC] Gewaltsame Tode haben eine Tradition im Spiel, vor allem der Kopfsprung auf harten Boden.



» [PC] Laras Zuhause ist nicht nur nett anzusehen, sondern dient auch als Tutorial.



HIGHLIGHTS

CHUCK ROCK
SYSTEM:
ATARI ST, AMIGA
JAHR: 1991

**FIRESTORM:
THUNDERHAWK 2**
(IM BILD)

SYSTEM:
PC, PLAYSTATION
JAHR: 1995

PROJECT EDEN
SYSTEM: PC, PS2
JAHR: 2001

► Beispielsweise wie die Kamera herumfahren soll, wenn Lara eine Tür öffnet. Oder warum es im Spiel zunächst keine schrägen Abhänge geben sollte. Dennoch unterstreichen beide, dass diese offene Firmenstruktur das Rückgrat für die Spielentwicklung von *Tomb Raider* bildete. Das traf auch für die beschleunigte Produktion neuer Levels und Spielelemente zu. Schon während der Entwicklung konnte umgehend Neues erprobt und optimiert werden. Adrian dazu: „Wir hatten jederzeit die Fähigkeit, innerhalb des Teams die aktuellste Version zu spielen, auszutesten und auf einfachste Weise abzuändern.“

Trotz aller hitzigen Diskussionen im kleinen Büro in Derby gab es innerhalb der Gruppe kaum Uneinigkeit. Der einzige große Streitpunkt kam stattdessen von Publisher Eidos, der die Mannschaft davon überzeugen wollte, auf den weiblichen Hauptdarsteller zu verzichten. „Sie sagten uns Dinge wie ‚macht kein Spiel mit einem weiblichen Helden‘ und ‚lasst dem Spieler zumindest die Wahl für einen männlichen Charakter‘. Viele dieser Einwürfe wurden offen diskutiert und das Team blieb bei seiner Entscheidung. Und es war das Richtige“, bekräftigt Adrian. Schließlich wäre *Tomb Raider* ein ganz anderes Spiel geworden, wenn man die Wahl zwischen Mann und Frau hätte. Core Design teilte dem Publisher mit, dass dies der Kern des Spiels sei, und sich alles um diesen Charakter drehe.

Genau dieser Charakter namens Lara Croft wurde schließlich zum Kultobjekt. Sie fand sich auf den Vorderseiten von Magazinen wieder, ging auf Tour mit der Gruppe U2 und erhielt auch filmische Ehren. Zudem stand sie bei der Spielepresse und der Fanbasis im Fokus, wohl auch wegen ihren übergroßen Brüsten. Diese kantigen Polygone ragten schwerkraftverachtend aus ihrer Brust heraus, was viele pubertäre, aber auch feministische Meinungen hervorkitzelte. Darüber kann sich Adrian nur amüsieren: „Sie war für uns wie eine Comic-Figur. Das ist auch nicht schlimmer, als wenn Tom aus *Tom & Jerry* einen Hammer auf die Füße bekommt und dieser auf zehnfache Größe anschwillt.“ Die damalige Technik ermöglichte einfach nicht die exakte Umsetzung aller Vorgaben. So habe das Team einige Dinge einfach überspitzt dargestellt.

» [PC] *Tomb Raider* setzt auf mystische Objekte wie Thors Hammer.
» [PC] Zahnräder sind typisch für ein Mechanikrätsel.



Nach dem Erscheinen von *Tomb Raider* 1996 wuchs Laras Berühmtheit stetig. Immer mehr Leute faszinierte das

Spiel, schließlich bot es eine willkommene Abwechslung zum Action-Einerlei. Dennoch war die Spielerfahrung zwiespältig: Die Erkundungsarbeit des Spielers wird gleichermaßen belohnt wie bestraft. In einem Moment wird man mit Munition und Heilmitteln belohnt, die man hinter einer Katzenstatue findet. Im nächsten Moment wird man von Raptoren überrascht und direkt in die Fänge eines Tyrannosaurus Rex gehetzt.

Viele Spieler erinnern sich zudem frustriert an die riesige Steinhand im Midas-Palast, die zu einer Kletterpartie geradezu einlädt. Doch sobald Lara darauf hüpfet, verwandelt sich unsere Heldin in Gold und stirbt. Der häufige Tod durch Verbrennen, Erstickern oder Abstürzen bildet ein Kernelement und den Tiefpunkt in *Tomb Raider*. Er gehört einfach zum normalen Archäologen-Alltag, zumindest zu dem von Lara Croft. Zu Adrians besten Spielmomenten zählen jedoch andere Dinge: „Anfangs besaß jedes Level drei Geheimnisse, insgesamt 100 gab es im gesamten Spiel. Während wir bereits an Teil 2 arbeiteten, bekamen wir selbst um 4 Uhr morgens Telefonanrufe von verzweiferten Leuten. Denn sie suchten nach allen Geheimnissen, konnten aber nur 99 ausfindig machen.“ Bei derart hoffnungslosen Fällen half das Team immer wieder mal aus. In diesem Fall aber ging das nicht: Adrian und sein Team entdeckten, dass die Programmierer die Zählung nicht korrekt implementiert hatten! Denn die

BIS ZUM BITTEREN ENDE

Die zahlreichen Tode von Lara Croft.



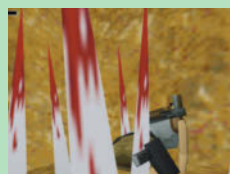
DAS DAMOKLES-SCHWERT

■ Was ist das für ein Schatten am Boden? Oh, es ist nur ein gigantisches Schwert über euch, das euch gleich den Kopf spalten wird. Doch in der griechischen Vorlage gibt es nur eines, hier dagegen gleich ein Dutzend der fiesen Klingen.



ERTRINKEN

■ Die meiste Zeit verbringt ihr panisch damit, Lara außerhalb des Wassers zu halten. Nur um ihre Lungen wieder mit frischer Luft zu füllen. Wenn ihr das nicht tut, kommt es zum unschönen Ableben im feuchten Nass. Auch heute noch ein ungemütlicher Anblick.



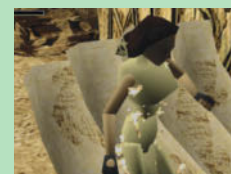
AUFSPIESEN

■ Es ist eine Sache, zu tief zu fallen und Laras Genick beim Aufschlag zu brechen. Es ist jedoch etwas anderes, wenn sie dabei noch von einer Reihe von Stahlspitzen gepfählt wird, die im Dutzend von prähistorischen Bastarden aufgestellt wurden.



LAVA

■ Warum der Boden rot gefärbt ist? Es handelt sich hier um geschmolzenen Fels, der Lara umgehend abfackelt und tötet. Gerade als man denkt, dass es durch Fallen, Spieße und Tiere nicht noch schlimmer werden kann, kommen diese tödlichen Plattformen ins Spiel.



MIDAS' BERÜHRUNG

■ Hier handelt es sich um die vielleicht größte und tödlichste Überraschung im Spiel. Denn sobald Lara auf dieser Kletterplattform in Form einer Riesenhand zu stehen kommt, bekommt sie den Fluch von Midas zu spüren. Sie verwandelt sich in pures Gold und erstarrt.

Anzeige war nicht für dreistellige Zahlen ausgelegt. „Selbst wenn sie 100 Geheimnisse fanden, zeigte das Spiel weiterhin nur 99 an. Wir sagten den Leuten immer: ‚Spiel einfach weiter, du findest es schon.‘ Das wurde natürlich schnell verbessert, aber erinnere mich gerne an das schallende Gelächter über diesen Fauxpas.“

Natürlich wusste Core Design nicht, ob ihr Produkt überhaupt ankommen würde. Denn trotz aller Liebe bei

der Entwicklung hätte es immer noch ein Flop werden können. Nathan und sein Team waren mehr als überrascht, als Laras Stern aufstieg und die Welt eroberte. „Keiner von uns dachte im Traum daran, wie berühmt das Spiel werden könnte. Niemand hatte auch nur einen Gedanken daran verschwendet. *Tomb Raider* war für mich einfach ein weiteres Spiel aus einer langen Liste meiner Produktionen. Zumindest bis es die Charts stürmte und wir die ersten Spieletests gesehen hatten. Erst dann wurde uns klar, dass es etwas ganz Besonderes ist.“

Adrian wurde noch vor dem Verkaufsstart ebenso überrascht, allerdings im negativen Sinne von einem Marketing-Treffen mit dem Publisher. „Ich erinnere mich daran, in einem Büro mit all den Verkaufs- und Vertriebs-Teams zu sitzen, während sie mit Zahlen herumjonglierten. Keiner hatte die späteren Millionenverkäufe auch nur erahnt. Doch bei mir kam die Panik hoch. Ich dachte, dass wir das Projekt endlich fertigstellen sollten.“

Jegliche Befürchtungen waren umsonst, schließlich hatten sie mit Lara eine starke Figur in die Welt gesetzt, die



» [PC] Im späteren Verlauf wird es ungemütlich, denn ihr seid nicht allein.

» **ERST ALS *TOMB RAIDER* DIE CHARTS STÜRMTE UND WIR DIE ERSTEN TESTS SAHEN, WAR KLAR, DASS ES ETWAS BESONDERES IST.** « Nathan McCree

sogar berühmter als ihr eigenes Spiel wurde. Doch das störte die Entwickler bei Core Design nicht im geringsten. Vielmehr machten sie sich einen Spaß daraus. Adrian schmunzelt: „Als das Interesse an Lara stetig wuchs, kamen auch unwichtige Fragen auf, etwa zu ihrem Geburtstag. Wir sagten dann einfach flapsig, es wäre der 14. Februar. Einfach das, was uns gerade einfiel.“ Diese Details blieben jedoch hängen und wurden Teil der Legende. Genauso wie die Frage nach Laras Schulbildung. „Wir schickten sie auf eine Jungenschule, um zeigen, was sie drauf hat.“

Nachfolger waren angesichts des Erfolgs unausweichlich, auch wenn ursprünglich nur ein Spiel geplant gewesen war. Doch das Team dahinter war nicht mehr dasselbe. Zwar wurde

versucht, die ursprüngliche Kreativität weiter auszuleben. Dennoch versiegte der Inspirationsquell, und Laras Ausstrahlung verblasste. Nach dem desaströsen *Tomb Raider: Angel of Darkness* entzog Eidos Core Design ihre eigene Serie. Stattdessen arbeitete ab sofort das amerikanische Studio Crystal Dynamics daran weiter, die als Erstling *Tomb Raider: Legend* im Jahr 2006 fertigstellten. Das Spiel war gelungen und versöhnte alte Fans mit dem weiblichen Superstar, zwei weitere Spiele folgten. 2013 entschlossen sich Square Enix und Crystal Dynamics zum erneuten Reboot: Das schlicht *Tomb Raider* genannte Spiel geht zurück vor den ersten Teil und enthält Survival-Elemente. Wie auch das aktuelle *Rise of the Tomb Raider* fuhr es weltweit sehr gute Bewertungen ein.

Für Core Design nahm die Entwicklung angesichts des brillanten Starts ein trauriges Ende, doch weder Adrian noch Nathan sind darüber betrübt. Letzterer schwärmt: „Ich habe es genossen und liebte es, die Musik zu schreiben. Ebenso wie die Arbeit mit dem Autoren, den Sprechern und den Videosequenzen. Es ist kaum eine schönere Aufgabe vorstellbar!“ Auch Adrian zeigt sich stolz, dass etwas derart Großes von einem kleinen englischen Team auf die Beine gestellt wurde. „Ich bin mir sicher, dass die gesamte Mannschaft stolz darauf ist, und das sollte sie auch. Wir erschufen etwas Zeitloses, das sollten wir nicht unterschätzen. Rückblickend war es trotz des traurigen Endes eine schöne Zeit. Eine höllische Erfahrung. Ich bin froh, Teil davon gewesen zu sein!“



» [PC] Trotz blockiger Texturen und geringer Sichtweite ist der Grafikstil prägnant.

DER DYNAMIK-EFFEKT

Als Lara Croft ihren Schöpfern entrissen wurde, fand sie beim US-Studio Crystal Dynamics eine neue Heimat. Viele befürchteten das Schlimmste für die britische Heldin. Doch die neuen Macher haben in den letzten zehn Jahren gute Arbeit geleistet, die Serie am Leben zu halten.

TOMB RAIDER: LEGEND 2006

■ Das erste Werk von Crystal Dynamics überraschte viele Spieler mit seinen Qualitäten. Auch wenn viele dabei die Urwerke von Core Design dabei vergaßen. Dennoch ist *Legend* eine würdige Serienpremiere von Crystal Dynamics.



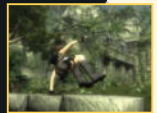
TOMB RAIDER: ANNIVERSARY 2007

■ Die Neuauflage des Originals von 1996 war gleichzeitig ein Geburtstagsgeschenk zum zehnjährigen Serienjubiläum. Und obendrein noch ein sehr gutes. Das komplett neu designte Werk huldigt der Vorlage auf beste Weise und kann stolz auf sich sein.



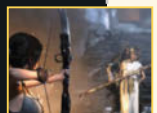
TOMB RAIDER: UNDERWORLD 2008

■ *Underworld* zählt zu den Teilen, die weniger in Erinnerung bleiben. Dennoch ist es kein schlechtes Spiel, vielleicht nur etwas langweilig. Es zeigte aber auch, dass die von Crystal Dynamics neu gefundene Serienformel bereits wieder veraltet war.



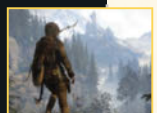
TOMB RAIDER 2013

■ Die Entwickler produzierten abermals eine Wiedergeburt von Laras Abenteuer. Der Spielablauf im Stile von *Uncharted* und *Far Cry* überzeugt. So gesehen ahmt es seine Nachahmer nach. Jedoch gefällt manchen Spielern der hohe Gewaltfaktor nicht.

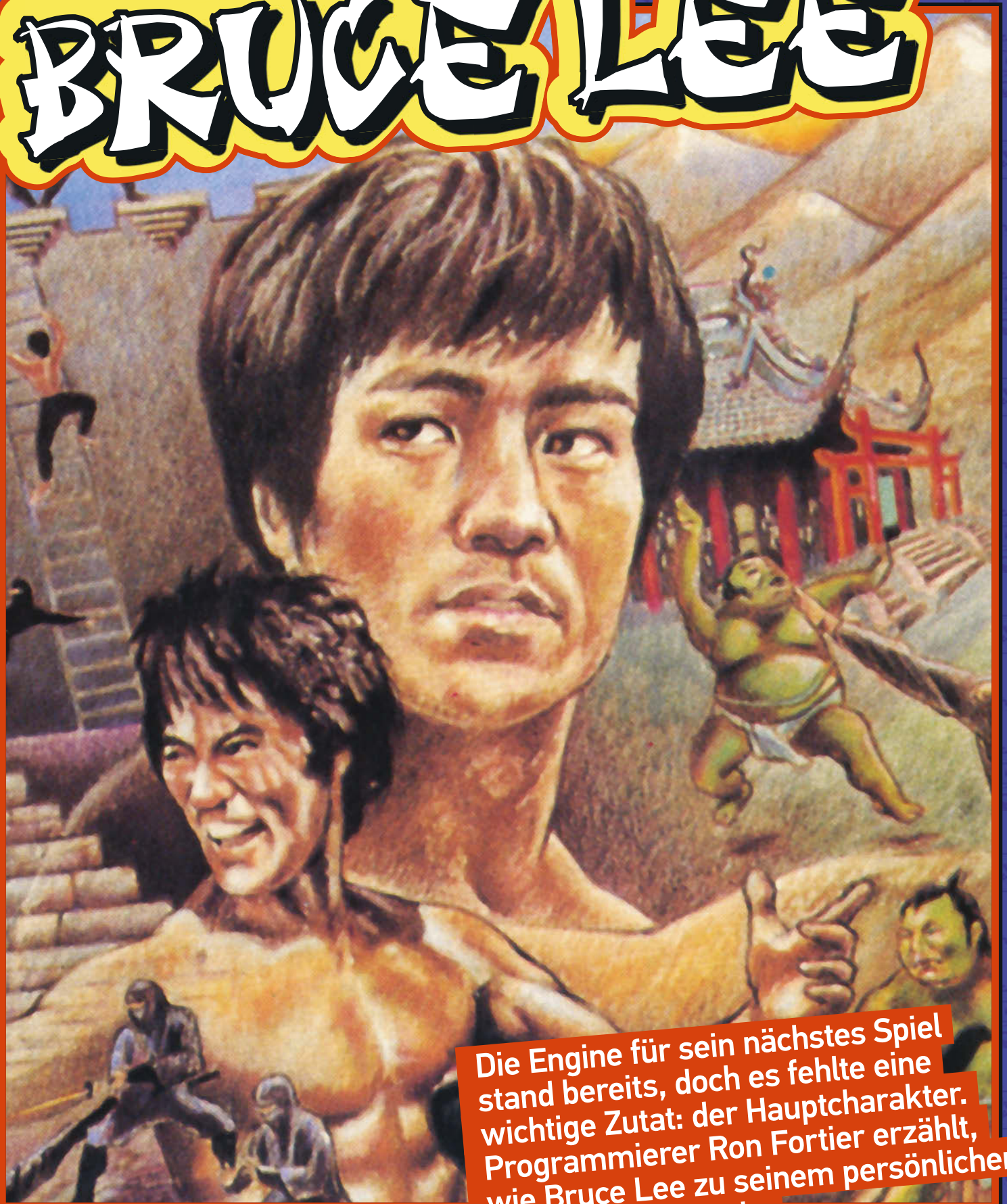


RISE OF THE TOMB RAIDER 2015

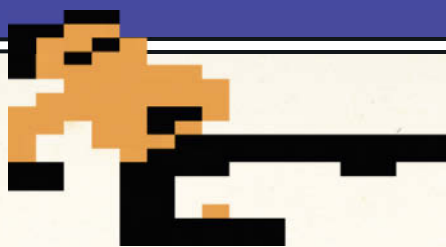
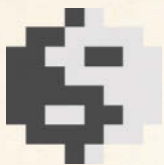
■ Crystal Dynamics zeigt mit *Rise* eine echte Weiterentwicklung des Charakters und bringt endlich wieder mehr Höhlen und klassische Erkundung ins Spiel. Vielleicht nicht so massiv wie im ersten Teil von 1996, doch ergänzt um Survival-Elemente und eine packendere Story.



BRUCE LEE



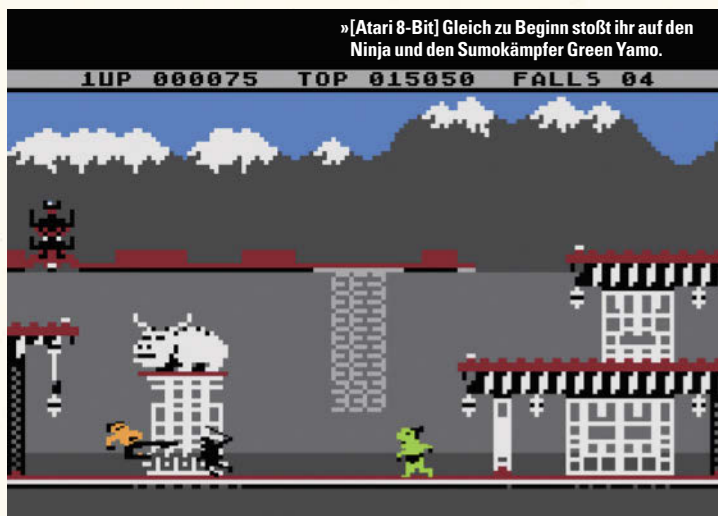
Die Engine für sein nächstes Spiel stand bereits, doch es fehlte eine wichtige Zutat: der Hauptcharakter. Programmierer Ron Fortier erzählt, wie Bruce Lee zu seinem persönlichen 8-Bit-Helden wurde.



Is sich der Datasoft-Programmierer Ron Fortier nach der Konvertierung von Zaxxon auf Atari 400/800 Gedanken über sein nächstes Spiel machte, hatte er bereits ziemlich genaue Vorstellungen. Die Engine war jedenfalls schon fertig, bevor er überhaupt die Freigabe für das neue Projekt erhielt. Klar war jedoch: Es sollte ein Lizenztitel werden – nur, zu welcher Vorlage?

„Ich programmierte eine Spiel-Engine, ohne zu wissen wofür. Der Spieler konnte umherlaufen und mit dem Hintergrund interagieren, aber es fehlte mir noch der Hauptcharakter beziehungsweise das Thema. Es war für mich eher ein Sandkasten, eine Testumgebung, ob mein angedachter Mix aus Mix aus Puzzle und Action aus technischer Sicht so funktioniert, wie ich es mir vorstellte.“ Später sollte aus diesem Grundgerüst der Karate-Plattformer *Bruce Lee* entstehen. Ron fährt fort: „Wir wussten, es würde etwas Besonderes werden. Es gab viele große Lizenzen mit Potenzial, und keine war besser als Bruce Lee. Der Name war allen bekannt, und er weckte sofort Erwartungen an das Spielprinzip.“

Die Vorarbeit für das Spieldesign leistete Ron, während er die genaue Funktionsweise des 8-Bit-Atari-Computers ergründete. „Der Ursprung des Spielprinzips geht auf Nachforschungen zu den ANTIC-, CTIA- und GTIA-Prozessoren zurück. Ich war fasziniert davon, wie sie die Kollisionsabfrage mit Hilfe von Farben bewerkstelligten. *Bruce Lee* musste in 32 KB passen. Der Prozessor lief



» Es gab viele große Lizenzen mit Potenzial, und keine war besser als Bruce Lee.«

RON FORTIER

nur mit 0,8 MHz, da zählte also jeder einzelne Taktzyklus.“ Entwickelt wurde *Bruce Lee* für den Atari allerdings auf einem Konkurrenzsystem, dem Apple II. Ron erklärt das Fremdgehen: „Es steckte schließlich in beiden System ein 6502-Prozessor. Da der Code nichts mit dem Betriebssystem zu tun hatte, konnten wir ihn ohne Probleme vom Apple II auf den Atari übertragen.“

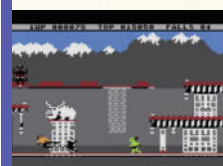
Die generelle Spielmechanik schaute sich Ron von den Bruce-Lee-Filmen und dem Martial-Arts-Genre ab: „Ich war damals ein großer Fan des Genres und kannte mich gut darin aus.

Die drei Grundmechaniken waren klar: Plattform-Erkundung, Timing und Kämpfe. Ich wollte auch, dass Grafik und Sound den Spieler zum Erforschen und Interagieren animieren. Diese Kernmechaniken gaben dann das Design vor.“

Ein großes Problem war der geringe Speicher, wie uns Ron verrät: „Der Grafiker Kelly Day und ich arbeiteten an den Animationen, und die mussten exakt in den hierfür vorgesehenen Speicher passen. Als Kelly die Grundposen so weit hatte, machte ich mich per Code an die Animationen. Schon die Änderung im Timing

FAKTEN

- » PUBLISHER: DATASOFT
- » ENTWICKLER: RON FORTIER UND KELLY DAY
- » ERSCHIENEN: 1983
- » PLATTFORM: ATARI 8-BIT
- » GENRE: PLATTFORMER/BEAT-EM-UP



BRUCE LEE GRUNDWISSEN

■ Die 20 herausfordernden Levels von *Bruce Lee* bieten eine gesunde Mischung aus Hüpfspiel und Beat-em-up. Auf dem Weg zu eurem Ziel – ihr sollt einem bösen Zauberer das Handwerk legen – lässt euch das Spiel viele Freiheiten. Obwohl ihr mit Laternen Tore öffnet, steht ihr häufig vor Situationen, in denen ihr nach Wahl kämpfen oder flüchten könnt.

MARTIAL-ARTS-SPIELE-HELP

Weitere Spiele mit Bruce Lee in der Hauptrolle.



BRUCE LEE LIVES

SYSTEM: PC JAHR: 1989

■ Erwartet von *Bruce Lee Lives* vieles, aber bloß keinen ausgewogenen Schwierigkeitsgrad. Das Spiel fängt schwer an und wird... noch schwerer. Eure Angriffe erfordern eine perfekte Positionierung zu den Gegnern, die wiederum schnell lernen, eure Lieblingsattacken zu kontern. Mit etwas Übung ist es dennoch machbar.



DRAGON: THE BRUCE LEE STORY

SYSTEM: Diverse JAHR: 1993

■ Aus dem gleichnamigen Film gingen gleich zwei Spiele hervor: Für Mega Drive, SNES und Jaguar erschien ein Prügler, der sich auf die besten Filmszenen konzentriert. Für Master System und Game Gear kam ein Plattformer mit Schlüsselmomenten aus Bruces Leben. Beide Umsetzungen sind brauchbar.



BRUCE LEE: QUEST OF THE DRAGON

SYSTEM: Xbox JAHR: 2002

■ Ursprünglich sollte dieser Titel der Auftakt zu einer ganzen Reihe von Spielen sein. Die Entwickler taten jedoch alles dafür, dass daraus nichts werden sollte: Grafik und Sound waren mies, das grauenhafte Zielsystem gab dem Spiel den Rest.



BRUCE LEE: RETURN OF THE LEGEND

SYSTEM: Game Boy Advance JAHR: 2003

■ Im Kern ist *Return of the Legend* ein spielbarer Bruce-Lee-Film. Ihr steuert Hai Feng, einen Mann, der sich an seinem Meister rächen möchte. Soundtrack, Outfits und ikonische Kampfmoves – dieses Spiel ist Beat-em-up-Fanservice pur.



» [Atari 8-Bit] Mit Laternen öffnet ihr neue Durchgänge.



» [Atari 8-Bit] Dieser gegenlose Abschnitt erfordert pixelgenaue Sprünge.

KONVERTIERUNGEN

So schlug sich *Bruce Lee* auf anderen Plattformen.



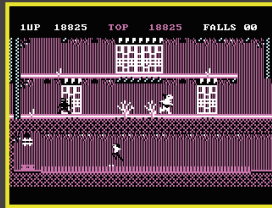
COMMODORE 64

■ Ein originalgetreuer Port – wie zu erwarten, wenn er direkt aus der Feder des ursprünglichen Programmerteams stammt. Es läuft sogar besser als auf dem Atari und hört sich besser an.



APPLE II

■ Kelly Day leistete bei der Anpassung der Grafiken vom Atari auf den Apple II mit seiner begrenzten Farbpalette beste Arbeit. Ansonsten kopiert der Port genau das Original.



PC

■ Die Umsetzung von *Bruce Lee* für den PC spielt sich richtig gut. Die Steuerung ist gelungen, die Kollisionsabfrage auf den Punkt und die Animationen flüssig. Nur die Farben sind zu grell.



PCJR

■ Auf dem IBM-System erhaltet ihr durch den 16-Farben-Modus den insgesamt besseren PC-Port. Ansonsten sind beide Versionen nahezu identisch. Komischerweise ist Green Yamo hier blau.



ZX SPECTRUM

■ Die ungewöhnlich schnellen Flying Kicks sind ungewohnt. Abseits der Mechaniken ist die Umsetzung für den Spectrum aber durchaus solide und auf jeden Fall einen Blick wert.

► einer Bewegung um eine Sechzigstelsekunde führte dazu, dass sich der Held anders anfühlte.“

Anders als in Rons *Zaxxon*-Adaption steuerte die Grafiken für die Charaktere – dazu zählte auch ein schwarzgekleideter Ninja – Kelly Day bei. Zu dieser Zeit fing man bei Data-soft gerade damit an, mit Grafikeditoren zu arbeiten: „Alle wussten, dass Programmierer ganz schreckliche Grafiker waren. Also entschied man sich dazu, lieber Spezialisten an die neuen Werkzeuge zu lassen. Kelly war ein begnadeter Künstler, der sich bestens mit den Limitierungen der Hardware auskannte und diese für seine Zwecke auszureizen wusste.“

Auch mit den sogenannten Player-Missile-Grafiken des Ataris, am

ehesten mit Sprites zu vergleichen, kannte sich Kelly Day aus. Ron beschreibt die damalige Herausforderung: „Wenn man die einzelnen Missiles nebeneinander positionierte, konnte ein guter Grafiker einen einfarbigen Charakter wie den Ninja erschaffen. Kellys Arbeit war angesichts der Limitierung einfach nur unglaublich. Er musste mit der geringen Auflösung klarkommen und konnte die Hintergrundgrafiken nur aus einer vorgegebenen Zahl von Zeichen aufbauen. Diese Zeichen musste er sich also so ausdenken, dass er möglichst viele Hintergründe daraus basteln konnte.“

Während Kelly für die Hintergründe sorgte, bastelte Ron die interaktiven Levels. Zu diesem Zweck hatten die beiden Regeln entwickelt,



» [Atari 8-Bit] Die Stacheln würden Bruce einen grausigen Tod bescheren.

die über die möglichen Interaktionen mit bestimmten Elementen Auskunft gaben. Also etwa, an welchen Stellen Bruce Lee klettern kann, dass er nicht durch bestimmte Objekte hindurchlaufen darf, und so weiter. Als sie das geklärt hatten, machte sich Kelly an die Arbeit und erstellte den zunächst statischen Level. Jon fährt fort: „Für das Basislayout griff er auf Skizzen zurück. Er zeichnete die Grafiken für die Hintergründe und gab sie mir als Speicherblöcke, die ich wiederum zum Leben erweckte. Ein eigens erstelltes Programm erleichterte mir die Animationen des Spielers und der Hintergründe.“

Sprünge, Schläge und Tritte bestanden aus spezifischen Sequenzen von Frames. Jede von ihnen bewegte Bruce oder die Charaktere in einer bestimmten Weise durch die Szenerie. Das Hintergrund-Animationssystem ließ die statischen Bildschirme lebendig wirken. Alle Trigger, Puzzles und so weiter mussten einzeln angepasst werden. Die Szenen hatten alle ein vorgegebenes Timing, sodass der

Spieler seine Aktionen genau planen und sich bis zur nächsten sicheren

Stelle vorkämpfen konnte. Das Design war auf ein Hindernis je Bildschirm und zahlreiche Hürden für einen ganzen Level ausgelegt.

Die Gestaltung der Levels verlangte den beiden Entwicklern alles ab, wie Ron erklärt: „Wenn ich eine neue Grafik brauchte, um ein Puzzle zu erstellen, erstellte Kelly diese für mich, und sie überschrieb dann einen bestehenden Teil des Hintergrunds. Stacheln, Fackeln, die Geschwindigkeit von Laufbändern und die Eigenschaften von feindlichen Charakteren – all das musste mit jeder Änderung neu abgestimmt werden.“ Das Leveldesign orientierte sich auch immer ein wenig daran, was wie gut funktionierte. Dafür spannten Jon und Kelly ihre Kollegen aus anderen Abteilungen bei Datasoft ein: „Die internen Entwicklungsteams saßen alle nur wenige Meter auseinander, wir testeten die Spiele immer untereinander. Als mehr und mehr Levels spielbar wurden, schälten sich die beliebtesten Elemente der Tester heraus, und diese bauten wir dann verstärkt in den noch folgenden Levels ein.“

Zum Feintuning der Levels gehörte auch, sich Gedanken über die Ein- und Ausgänge sowie die Interaktionen der Gegner mit der Umgebung zu machen. „Gleich nachdem ich die Hintergründe auswählte, überlegte ich mir, wo ich den Ninja und den Green Yamo platziere. Ich wollte, dass die Gegner ein festes Element des Spiels sind – also war es wichtig, dass sie Bruce auch verfolgen können. Die Platzierung solcher Elemente hat sich häufig geändert. Auch musste es Sinn ergeben, an welcher Stelle Bruce den nächsten Bildschirm betritt. Einige Abschnitte sollten einfacher ausfallen, damit der Spieler auch mal verschnaufen kann. In anderen wiederum sollte er sofort angegriffen werden.“

Zusätzlich wollte Ron animierte Kulissen wie Wasserfälle und bewegliche Elektrofallen in die Levels einbauen. „Das Geniale an Zeichensatz-Animation ist, dass du ein Zeichen veränderst, und überall auf dem Bildschirm sieht man die Ände-

» Einige Abschnitte sollten einfacher und ruhiger ausfallen. In anderen wiederum sollte er sofort angegriffen werden.«

RON FORTIER

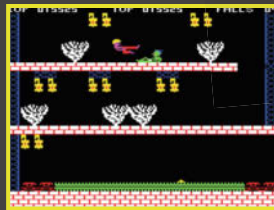


» [Atari 8-Bit] Die Levels sind gespickt mit Geschicklichkeitstests.



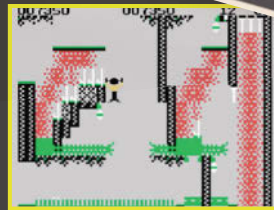
SCHNEIDER CPC

■ Wie auch der C64-Port emuliert die Schneider-Version das Original sehr ordentlich. Die Farben sind etwas heller, der Sound etwas schwächer, und die Gegner stecken mehr ein.



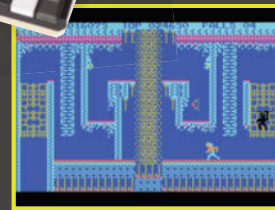
BBC MICRO

■ Bei der lilastichigen und hellen Farbgebung wirkt der Held wie ein Fremdkörper. Schlimmer ist aber, dass in dieser Version der Ninja und einige andere Gameplay-Elemente komplett fehlen.



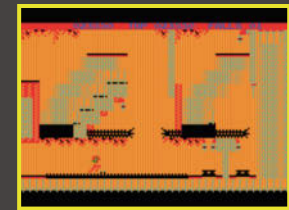
MSX

■ Die MSX-Konvertierung erinnert stark an das Original und kann auch bei der Geschwindigkeit mithalten. Die Gegner vertragen jedoch mehr Treffer und Yamo greift auch beim Klettern an.



PC-88

■ Über der Erdoberfläche heben sich Bruce, der Ninja und (der blaue) Yamo genügend von den Hintergründen ab. In den Untergrund-Levels sind sie jedoch kaum zu erkennen.

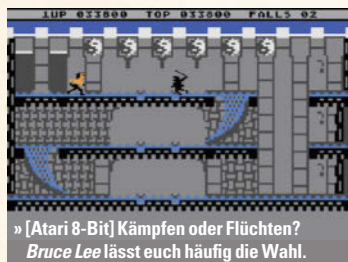


FM-7

■ Auf den ersten Blick ist *Bruce Lee* auf dem FM-7 identisch zum PC-88-Port. Aus vermutlich technischen Gründen ist die Steuerung jedoch unbrauchbar, außerdem flackert das Spiel.



» [Atari 8-Bit] Der grüne Sumoringer und der schwarze Ninja warten schon auf Bruce.



» [Atari 8-Bit] Kämpfen oder Flüchten? *Bruce Lee* lässt euch häufig die Wahl.



» [Atari 8-Bit] Der Zauberer versucht Bruce mit Magie aufzuhalten.

rung. Ich musste also gerade mal acht Bytes im Speicher verschieben, und ein ganzer Abschnitt des Bildschirms schien sich zu bewegen. Das war viel schneller, als diesen ganzen Bildschirmbereich zu verändern. Die Zeichensatz-Animationen kombiniert mit Hardwarekollisionen erlaubten es mir, Bruce mit animierten Hintergründen der interagieren zu lassen.“

Die brachialen Kämpfe zwischen dem Protagonisten und seinen Gegnern erforderten nicht weniger Arbeit seitens Ron. „Ich erstellte eine Finite State Machine (*Endlicher Automat*; im Prinzip eine Wenn-dann-Routine, Anm. d. Red.) für jedes Zeichen, also für Leerlauf, Attacke, Schlag und Tritt. Ich programmierte die FSM so, dass sie den Status jedes Zeichens von der Position der Spielfigur abhängig macht. Da jedes Zeichen unabhängig war, konnte ich auf einfache Weise die Triggermechanismen verändern.“

Als Nebenprodukt aus dem zusätzlichen Programmieraufwand entstand auch ein einzigartiger Zwei-Spieler-Modus: „Den Titel für zwei

menschliche Spieler zu designen, war unmöglich. Stattdessen konnte aber ein Freund einen der Gegner übernehmen und den Hauptcharakter ärgern. Die NPCs per Joystick steuern zu lassen, war kein großer Aufwand.“

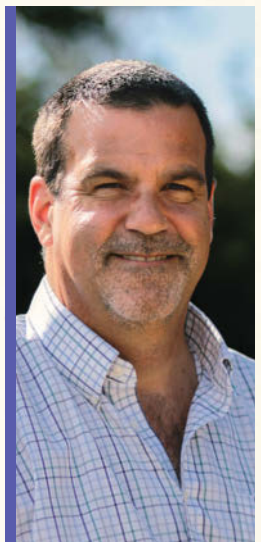
Viel Wert legte Ron auch auf die Austarierung des Schwierigkeitsgrads von *Bruce Lee*: „Jeder Designer zielt darauf ab, in seine Titel sowohl einfache als auch schwere Abschnitte einzufügen. Weder möchte man, dass der Spieler einfach durch die Levels durchlaufen kann, noch möchte man ihn frustrieren. Zum Glück hatte ich ein Entwicklungssystem, mit dem ich Änderungen schnell ausprobieren und auf ihre Tauglichkeit prüfen konnte.“

Besonders schöne Erinnerungen hat Ron auch an die Zeit nach der Veröffentlichung von *Bruce Lee*, was vor allem mit den Verkaufszahlen der Atari-Version und den darauf folgenden Konvertierungen zu tun hat: „Ich war von dem Erfolg überwältigt. Es war eines der Spiele, die jeder besaß. Die erste Umsetzung war die für den C64. Weil der Commodore mehr RAM und

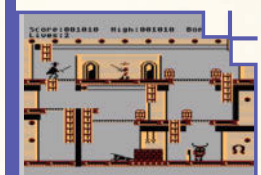
25 Prozent mehr CPU hatte, entschied ich mich dazu, einfach einen Atari-Emulator zu schreiben. Die Versionen für Apple, PC und PCjr wurden ebenfalls intern gestemmt, ich konnte also mit den Programmierern zusammenarbeiten. Im Gegensatz zur MSX-Fassung: Da die Kommunikation mit dem externen Team damals noch umständlicher war, konnten wir nicht so viel zur Qualität beitragen.“

Ob er im Nachhinein irgendetwas an *Bruce Lee* ändern würde? Obwohl er sehr stolz auf sein Spiel ist, fällt Ron auf Anhieb ein Punkt ein: „Der damalige Datasoft-Chef kam nicht ganz mit dem Spiel zurecht und forderte mich auf, es ein wenig zu entschärfen. Hätte ich die Wahl gehabt, hätte ich nichts daran geändert. Trotzdem habe ich mit *Bruce Lee* ein Spiel geschaffen, das ich auch selber spielen wollte. Am Ende hat es sich also gelohnt. Und wenn sich das Team auch nach Release noch freiwillig mit einem Spiel beschäftigt, ist das wirklich kein schlechtes Zeichen.“

Vielen Dank an Ron Fortier für seine Unterstützung.



» Vor *Bruce Lee* arbeitete Ron Fortier am Atari-Port von *Zaxxon*.



ENTWICKLER-HIGHLIGHTS

CONAN: HALL OF VOLTA
SYSTEM: ATARI 8-BIT, C64
JAHR: 1984

THE GOONIES
SYSTEM: DIVERSE
JAHR: 1986

ZORRO (BILD)
SYSTEM: ATARI 8-BIT, C64
JAHR: 1985

CIVILIZATION

CIVILIZATION IST EIN WERK VON DERART EPISCHEN UND TRENDSETZENDEN AUSMASSEN, WIE ES NUR DIE EHRGEIZIGSTEN UND SCHLAUESTEN ENTWICKLER HERVORBRINGEN KÖNNEN. WIR HABEN UNS MIT EINEM SPIELDESIGNER UNTERHALTEN, DER DEFINITIV IN DIESE KATEGORIE FÄLLT: SID MEIER. DABEI ERFUHREN WIR, DASS CIVILIZATION RTS HÄTTE WERDEN KÖNNEN.



DARUM GEHT'S

■ Obwohl *Civilization* natürlich nicht das erste rundenbasierte Strategiespiel und auch nicht der erste 4X-Titel war, ist es doch der Genreprimus schlechthin. Ihr versucht nicht nur, mit anfangs bescheidensten Mitteln ein prachtvolles Reich aufzubauen, sondern kämpft auch mit sozialen Umwälzungen und technischen Neuentdeckungen. Viele andere Spiele haben versucht, dies nachzumachen, doch es ist immer noch die *Civilization*-Reihe, die dieses Prinzip zur Perfektion führt.

Der Beginn von *Sid Meier's Civilization* könnte bescheidener kaum ausfallen. Mit einer einzigen Siedlereinheit an fernen Gestaden gestrandet, nehmt ihr euer Schicksal in die Hand. Um euch herum befindet sich nichts als Dunkelheit, in die ihr den Siedler schicken müsst, um in unbekanntem Terrain eine erste Stadt zu gründen. Aus der Schwärze, die euch umgibt, tauchen sowohl unbekannte Bedrohungen als auch Chancen auf, wenn ihr mit den ersten Militäreinheiten, die mit einfachsten Waffen ausgestattet sind, in diese unberührten Gebiete vordringt.

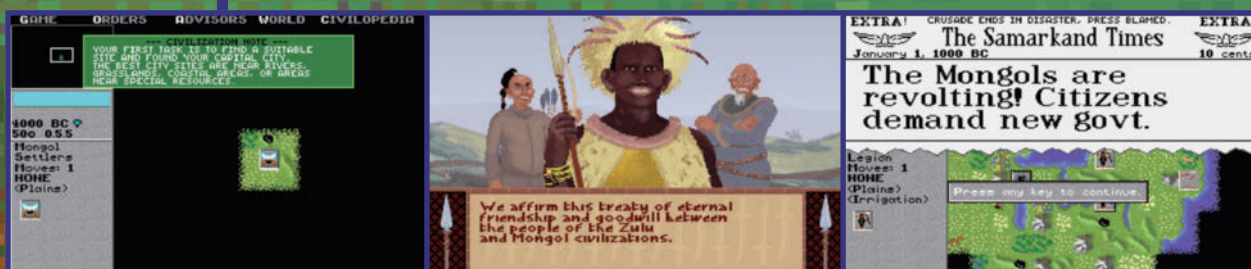
Ganz egal wie oft ihr in diesen unheimlichen Nebel eingedrungen seid – der Anfang einer Partie ist immer wieder etwas ganz Neues. Ihr habt zwar in den vorausgegangenen Partien des Globalstrategie-Spiels viele Erfahrungen gesammelt, doch durch das Auswürfeln von Weltkarte, Startposition, Ressourcenverteilung, Barbarendörfern und den Positionen der anderen Zivilisationen ist doch jedes Spiel wieder neu. Was bei jeder Partie gleich bleibt, ist der Drang,

herauszufinden, wie sich die Welt wohl diesmal entwickeln wird.

Mit einer ähnlich großen Zahl von Herausforderungen und Möglichkeiten, wie sie *Sid Meier's Civilization* dem Spieler bietet, sah sich auch der namensgebende Macher bei der Entwicklung konfrontiert. Er versuchte quasi selbst, Konflikte und Entdeckungen mit Ressourcenmanagement und Diplomatie zu vereinen.

Als das Spiel 1991 schließlich erschien, war Sids Name bereits bekannt, da er eine Reihe hervorragender Flugsimulationen für die Firma MicroProse entwickelt hatte, die er gemeinsam mit John Wilburn „Wild Bill“ Stealey gegründet hatte. Außerdem hatte Sid die Wirtschaftssimulationen *Pirates!* und *Railroad Tycoon* geschaffen, wo erstmals sein Name im Titel auftauchte, um den Fans die zu erwartende hohe Spielqualität anzupreisen.

Dennoch war *Civilization* ein enormes Unterfangen, für das selbstredend ein großer Masterplan existierte, der peinlich genau umgesetzt wurde – oder etwa nicht? Sid lacht auf unsere entsprechende Frage hin: „Eigentlich haben wir



CIVILIZATION



nur einfach so drauflosgearbeitet. Eine unserer großen Fragen war, wie weit wir mit der Technik gehen konnten, und lange Zeit war kein Ende in Sicht. Wir konnten es dem Spieler ermöglichen, bis in die Moderne zu gelangen, und dachten uns: 'Wo sollen wir eigentlich aufhören?' Wir ließen uns beim Design von der Spielmechanik leiten und fanden heraus, wie wir das Gefühl, sich durch die Geschichte zu bewegen, am besten rüberbringen konnten."

Dieser Eindruck von Fortschritt wird durch ein durchdachtes System ständiger Verbesserungen und zunehmender Komplexität erreicht, bei dem der Spieler klein anfängt und schließlich immer weitreichendere Entscheidungen treffen muss. Bevor er sich versieht, muss er die zahlreichen Aufgaben, die zur Expansion der eigenen Zivilisation nötig sind, mit den Erwartungen und Bedürfnissen anderer unter einen Hut bringen. Mit diesen verschiedenen Schichten hatte Sid schon bei *Railroad Tycoon* experimentiert und herausgefunden, wie viel Spaß es machte, wenn die verschiedenen Spielmechaniken gekonnt ineinandergriffen.

Sid holte sich aber auch Anregungen von beliebten Titeln wie *SimCity*, das sich Will Wright ausgedacht hatte, oder bei *Empire* von Walter Bright. Er fand einen Weg, das simple Ziehen von Einheiten und das Aufdecken des Terrains mit einem größeren Überbau, nämlich volkswirtschaftlichen Systemen, Technologien und Philosophien, zu verbinden. Alle diese Elemente

» [PC] Sid Meier selbst hat einen Gastauftritt als Überbringer froher Botschaften.



SCHWERTER & PFLUGSCHAREN

Ob friedlicher Bauherr oder marodierender Despot – hier sind einige der wichtigsten Technologien, ohne die ihr nicht auskommen werdet.

DAS RAD



Eine der allerersten Entdeckungen ist

auch eine der wichtigsten. Da hierdurch nicht nur weitere Technologien, sondern auch der Streitwagen verfügbar wird, ist das Rad essenziell für jeden Feldherren.



SCHWARZPULVER

Schwarzpulver ermöglicht den Musketier, der sowohl als mächtiger Aggressor als auch als exzellente Verteidigungseinheit fungiert. Und wo Schwarzpulver ist, sind natürlich auch Kanonen!

SUPRALEITER



Dies ist die Voraussetzung für die viel-

leicht wichtigste militärische Einrichtung überhaupt in *Civ*: das SDI. Es stellt den einzigen Schutz vor den vernichtenden Kernwaffen dar, sodass ihr eines gebaut haben solltet, bevor der Gegner auf dumme Gedanken kommt...

TÖPFERN



Fortschritte in der Landwirtschaft können

aus einem kleinen Dörfchen eine mächtige Stadt machen. Mit der Töpferei kommt die Kornkammer, denn wer soll die Streitwagen fahren, wenn alle verhungern?

GRAVITATIONSTHEORIE



Abgesehen von der praktischen Anwendung öff-

net die Gravitationstheorie den Weg zum Isaac Newton College. Diese Einrichtung steigert die Erzeugung von Wissenschaft in Bibliotheken und Universitäten um stolze 66 Prozent.

RAUMFAHRT



Als ultimativer Ausdruck technologischer

Übermacht beginnt mit der Raumfahrt das Wettrennen ins All. Überlässt die anderen ihrem kindischen Gezänke und fliegt zu den Sternen, um einen neuen Planeten zu kolonialisieren.



» [PC] Was sich hinter dem Kriegsnebel verbirgt, ist immer wieder spannend: Barbarendorf oder rohstoffreiche Küste?



» ALS WIR VON ECHTZEIT AUF RUNDEN-BASIIERT GINGEN, MACHTE ES KLIICK. « SID MEIER

► beeinflussten die eigene Zivilisation über einen langen Zeitraum. Sid erklärt das Konzept so:

„Idealerweise geben wir euch interessante Aufgaben, die jede denkbare Zeitspanne umfassen können. Das ist der Grundgedanke von ‚nur noch ein Zug.‘ Es ist die Erwartungshaltung, dass noch viele interessante Dinge kommen werden. Die meiste Zeit während des Spiels denkt ihr an die Zukunft. Wenn ihr euch Gedanken macht, was an den verschiedenen Fronten passieren könnte, dann haben wir euch am Haken. Das ist unser großes Ziel: Verschiedene interessante Dinge sollen gleichzeitig auf vielen Ebenen passieren.“

Sid war entschlossen, den Spielern im Gegensatz zur vorherigen Generation von Strategietiteln einen neuen Ansatz zu bieten. Letztere fand er nämlich in der Mehrzahl destruktiv. Er wollte nicht, dass sich alles nur darum drehte, Dinge in die Luft zu jagen. Stattdessen wollte er, dass der Spieler sich darauf fokussierte, etwas zu erbauen und sich seine eigene Geschichte zu schaffen. Und tatsächlich: Obwohl eine Partie *Civilization* auch mit atomarer Vernichtung enden kann, gibt es auch friedlichere Strategien, vor allem den „Raumschiff-Sieg“. Kriegführen ist eigentlich nur dann effektiv, wenn es schnell geht, und der Krieg nicht jahrzehntelang die eigene Wirtschaft belastet. Da zudem eine zunehmende Anzahl von Städten zu immer größerer Unzufriedenheit und mehr Korruption führt, ist es keinesfalls das Beste, möglichst viele andere Länder zu erobern.

Heutzutage bestimmt größtenteils das Internet, was gerade in Mode ist, und große Spieleproduktionen haben mit strengen Kostenvorgaben und engen Terminplänen zu kämpfen. 1991 allerdings hatten Sid Meier und sein Partner Bruce Shelley mehr oder weniger freie Hand. So erstellte Sid neue Versionen mit neuen Features, die Bruce dann ausprobierte und mit Sid besprach. Während die Programmierarbeit stärker bei Sid lag, verbrachte Bruce viel öfter und länger echte Spielzeit mit dem Titel.

Diese beiden Männer und der Grafiker, mit dem sie arbeiteten, waren lange Zeit die einzigen Schöpfer von *Civilization*. Sie trafen Entscheidungen, die sie als Entwickler, aber auch als Spieler für richtig hielten, ohne Fokusgruppen oder große Testteams

zufriedenstellen zu müssen. Auf der anderen Seite konnte man damals nicht einfach nach-patchen, wenn der Titel einmal in den Händler-regalen stand. „Wenn ich heute zurückschaue, macht es mir schon ein wenig Angst – aber wir wussten es damals einfach nicht besser“, erklärt Sid bescheiden. „Wir kopierten das Spiel auf eine Diskette und schickten es nach draußen in die Welt. Wochenlang hörten wir gar nichts. Es gab schließlich kein Internet und das damit einhergehende Feedback. Erst nach sechs Monaten hatten wir genügend Rückmeldungen, um über ein Update nachdenken zu können.“

Ein Update, das dann per Diskette irgendwie die Fans erreichen musste, versteht sich. Sid fährt fort: „Ich glaube einfach, dass die Spieler damals ein wenig gnädiger waren und bereit waren, mehr Zeit zu investieren, um sich mit einem Spiel anzufreunden. Es kamen ja nur etwa vier Strategietitel pro Jahr heraus, also hatten wir drei Monate Aufmerksamkeit, als wir *Civ* auf den Markt brachten.“

So viel Zeit benötigte man auch in etwa, um den 130 Seiten starken Wälzer durchzuarbeiten, der bei *Civilization* als Handbuch beilag. Er war von Bruce Shelley verfasst worden und gab nicht nur einen Überblick über die Spielmechanik, sondern auch über die Errungenschaften der menschlichen Rasse, ihre volkswirtschaftlichen Modelle, politischen Standpunkte und militärischen Strategien. Das Handbuch ließ sich damit auch losgelöst vom Spiel als Gutenachtlektüre nutzen. Abgesehen davon, dass Sid Bruce als „wunderbaren Kollegen“ beschreibt, hebt er auch doppeldeutig hervor, dass das Handbuch „dem Spiel insgesamt viel mehr Gewicht verliehen“ habe.

Auch wer das Buch von vorne bis hinten durcharbeitet, wird allerdings feststellen, dass man die besten Strategien bei *Civ* immer noch durch das Spielen in der Praxis lernt, wobei das Experimentieren auch oft zu unerwarteten Ergeb-

» [PC] Manche Regierungstypen führen zu speziellen Strategien: Eine große Armee unter Waffen zu halten ist in einer Republik schwierig.



KENNE DEINE NACHBARN

Vertrauen ist gut, Kontrolle ist besser! Es zahlt sich aus, die Zivilisationen genau zu kennen, mit denen ihr euch einen Kontinent teilt. Schließlich kann deren Temperament recht unberechenbar ausfallen, und wer wird schon gerne geweckt, weil eine feindliche Armee vor der eigenen Hauptstadt steht?



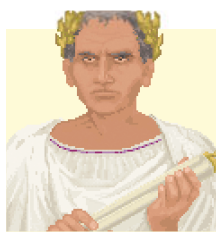
ALEXANDER DER GROSSE

■ Der Grieche mit der blonden Mähne und dem unbescheidenen Namen gilt als einer der größten Feldherren aller Zeiten. Alexander wird euch den Frieden anbieten und dann trotzdem aggressiv in euer Territorium vordringen.



DSCHINGIS KHAN

■ Als gnadenloser Anführer ist Dschingis Khan für seinen Blutdurst und seine Expansionsgelüste bekannt. Er erobert auch gerne einmal mehrere Gegner auf einmal, statt sich auf den Ausbau der eigenen Infrastruktur zu konzentrieren.



JULIUS CAESAR

■ Caesar war voller Widersprüche: Er verteidigte einerseits die Rechte seines Volkes, zerstörte aber auf der anderen das Römische Reich, bevor er selbst ermordet wurde. Bei Civ legt er gleichermaßen Wert auf technischen Fortschritt und Expansion.



MAHATMA GANDHI

■ Als talentierter Politiker und spiritueller Anführer der Friedens- und Unabhängigkeitsbewegung in Indien bevorzugt Gandhi friedliche Expansion statt Blutvergießen. Er wird beim Wettlauf ins All normalerweise immer ganz vorne mit dabei sein.



NAPOLEON

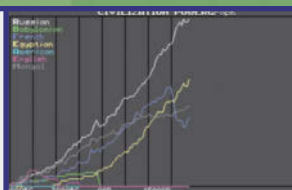
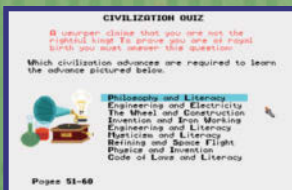
■ Napoleon war zwar ein ehrgeiziger Politiker, doch seine Stärke bezieht er klar aus seinem militärischen Talent. Es ist durchaus möglich, eine beiderseitige Vereinbarung mit dem Expansionisten zu schließen, der tatsächlich gar nicht so klein war!



SHAKA

■ Als erster König der Zulu erobert Shaka schlecht vorbereitete Zivilisationen im Handstreich. Er wirkt wie ein lächelnder Verbündeter, hat aber das Herz eines wilden Löwen. Seine Schwachstelle ist die Technologie, er forscht nicht so fleißig wie andere Anführer.

» [PC] Das 130 Seiten starke Handbuch dient auch als Kopierschutz, bei dem ihr Fachfragen korrekt beantworten müsst.



» [PC] Vergesst die Idee, jede Technologie sebst erforschen zu wollen, und nehmt sie euch einfach mit Gewalt!

nissen führen kann. Genauso war es auch bei der Entwicklung, wo die frühen Prototypen noch viele verschiedene Systeme vermischten, bevor die Mechaniken ausgedünnt und finalisiert wurden.

Sid verrät uns, dass er die Weltkarte zunächst viel größer geplant hatte. Doch das führte zu einigem Leerlauf zwischen wichtigen Ereignissen, was ihm missfiel. Außerdem hatte er mit verschiedenen Stadt-Nutzungszonen à la *SimCity* experimentiert, was er aber wieder verworf, weil es dem Spieler zu viel Kontrolle abgenommen hätte – man sollte einzelne Gebäude errichten. Die vielleicht wichtigste Änderung war allerdings der Schritt von einem Echtzeitspiel zum rundenbasierten Titel. Ja, das wohl beliebteste Rundenstrategiespiel hätte ein RTS werden können! Zum Glück kam es anders, wie Sid verrät: „Als wir auf rundenbasiert wechselten, machte es Klick. Man hatte plötzlich ein ganz anderes Machtgefühl und überlegte wirklich gründlich, was man tat.“

Dieses Gefühl, das Schicksal einer ganzen Nation über die Jahrtausende zu bestimmen, ist einer von vielen Faktoren, die den Reiz von *Civilization* ausmachen. Das Spiel ist so gut balanciert, dass man sich selten überfordert fühlt. Und obwohl es komplex ist, versucht es, nie kompliziert zu sein. So werden die Kämpfe nicht durch komplexe Spezialfertigkeiten verkompliziert oder dadurch, dass ihr Angriffs- und Verteidigungsformationen bilden müsst. Die Ressourcen, Einheiten, Gebäude und der technologische Fortschritt werden von verschiedenen Spielwährungen bestimmt (etwa Schilde oder Nahrung), die ihr

jederzeit im Blick habt. „Wir wollten die einzelnen Systeme sehr eindeutig gestalten“, sagt Sid. „Was hat man davon, wenn man ständig rätselt, was gerade passiert? Das macht keinen Spaß.“

Abgesehen von der fragwürdigen Diplomatie und anderen Anführern, die vom besten Freund urplötzlich zum Todfeind werden, war bereits das allererste *Civ* rundum gelungen. Spätere Serientitel haben zwar mit verschiedenen neuen Spielmechaniken experimentiert und weitere Subsysteme eingeführt, die Balance und den Kern des Spiels aber stets beibehalten. Die größte Änderung machte das Kampfsystem, das mit *Civilization 4* Einheitenstapel einführt (zig Kampfeinheiten auf derselben Stelle) und mit *Civilization 5* erstmals auf Hexfelder (und wieder nur eine Kampfeinheit pro Feld) setzte.

Wenn man das erste *Civilization* heute wieder spielt, merkt man, wie ausgereift es 1991 schon war. Es legte den Grundstein nicht nur für die Serie, sondern auch für das Globalstrategie-Genre als Ganzes. Sid selbst bezeichnet es als „gutes Gefühl“, dass die Serie bis heute so geschätzt wird. „*Civilization* hat eine große Fangemeinde, die sich über ihre Erfahrungen austauscht und nach 25 Jahren immer noch sehr aktiv ist. Die Spieler haben inzwischen weit mehr Energie, Kreativität und Ideen in das Spiel hineingesteckt, als wir das je getan hatten. Der Titel hat viele Menschen zusammengebracht, und das macht mich sehr froh!“



FAKTEN

- » **PUBLISHER:** MicroProse
- » **ENTWICKLER:** Sid Meier
- » **ERSCHENEN:** 1991
- » **PLATTFORM:** Diverse
- » **GENRE:** Rundenstrategie



ENTWICKLER-HIGHLIGHTS

SPITFIRE ACE
SYSTEM: DIVERSE
JAHR: 1982

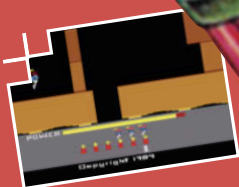
SID MEIER'S PIRATES!
SYSTEM: DIVERSE
JAHR: 1987

SID MEIER'S RAILROAD TYCOON (IM BILD)
SYSTEM: DIVERSE
JAHR: 1990



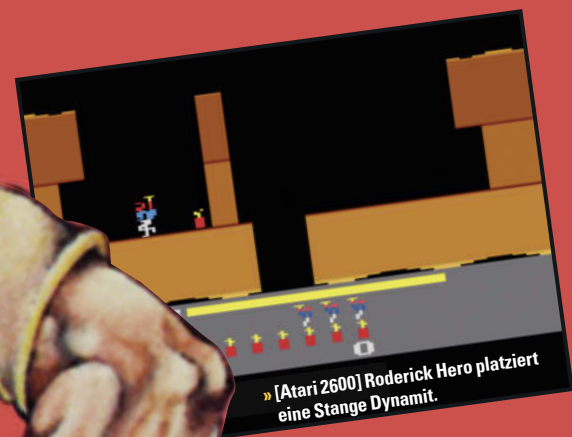


K.



FAKTEN

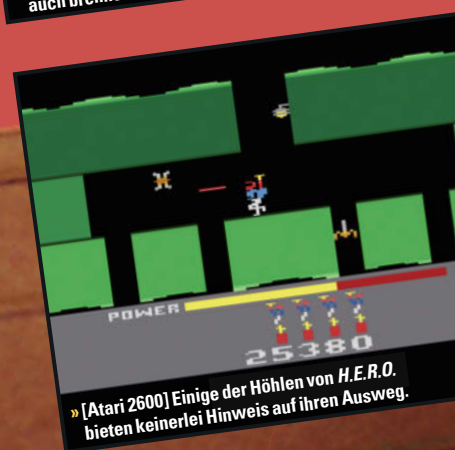
- » PUBLISHER: Activision
- » ENTWICKLER: John Van Ryzin
- » ERSCHEINEN: 1984
- » PLATTFORM: Atari 2600
- » GENRE: Hüpf-/Ballerspiel



» [Atari 2600] Roderick Hero platziert eine Stange Dynamit.



» [Atari 2600] Abgesehen von Feinden muss Roderick auch brennenden Laternen ausweichen.



» [Atari 2600] Einige der Höhlen von H.E.R.O. bieten keinerlei Hinweis auf ihren Ausweg.

DIE UMSETZUNGEN

Allerlei portiertes Rotorengeheul.



COMMODORE 64

■ Für die C64-Version von *H.E.R.O.* werden niedrig aufgelöste Sprites und hoch aufgelöste Hintergründe kombiniert. Dadurch entstand einer der am besten aussehenden Ports überhaupt, der sich in puncto Steuerung und Timing sehr ähnlich zum Original spielt.



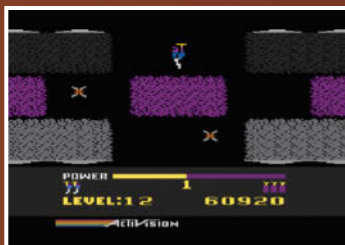
ATARI 5200

■ Die Version von *H.E.R.O.* für den Nachfolger des 2600 übernimmt alles, was uns am Original so gefallen hat, und fügt verbesserte Grafik hinzu, die zur höheren Auflösung des 5200 passt. Außerdem wurde die Farbanzahl in jedem Level deutlich heraufgesetzt.



ATARI 8-BIT

■ *H.E.R.O.* sieht auf den 8-Bit-Systemen von Atari fast identisch zur 5200-Version aus. Da aber der 5200 über einen Analogstick verfügt, weicht die Steuerung ein wenig ab. Dennoch weist diese Version die größte Nähe zum Original auf.



APPLE II

■ In Anbetracht der nicht texturierten Grafik von *H.E.R.O.* und der Beschränkungen des Apple II sieht diese 8-Bit-Version besser aus, als man erwarten würde. Was noch wichtiger ist: Das Gameplay der Originalversion wurde exakt übernommen.



ENTWICKLER-HIGHLIGHTS

X-15 ALPHA MISSION (ABGEBILDET)
SYSTEM: C64
JAHR: 1987

HEAVY SHREDDIN'
SYSTEM: NES
JAHR: 1990

SUPER BATTLETANK
SYSTEM: Game Boy
JAHR: 1992

» [Atari 2600] Besonders fließ sind schnelle Kreaturen in beengten Leveln.

» **Der unterirdische Fluss war ein Aha-Moment für mich. Davor hatte ich mich bei der Levelgestaltung zu sehr selbst eingeschränkt.** «

JOHN VAN RYZIN

► die Spielfigur, die Höhle und die Steuerung. Dann machte ich mich an die Levels, die Kreaturen und die Features“, erinnert sich John an den Prozess. „Es ist erstaunlich, was die Tools heute können – damals zeichnete man alles auf Millimeterpapier und übersetzte es dann in Bits und Bytes. Die Levels wurden aus Tabellen eingelesen, ich spielte sie Probe und veränderte dann immer wieder einige Werte in der Tabellenvorlage.“

Dann relativiert er seine Aussage bezüglich der Entwicklungs-Tools: Sie seien zwar primitiv gewesen im Vergleich zu heute, andererseits fortschrittlich für die Programm-Werkzeuge, die er vor seiner Zeit bei Activision zur Verfügung hatte. Dennoch war das Ganze kein Zuckerschlecken: „Ich konzipierte

H.E.R.O., machte die Grafik und den Sound und programmierte alles selbst in Assembler. Es gab keinerlei Grafiksoftware und auf dem Atari 2600 noch nicht einmal ein Betriebssystem. Alles musste auf der untersten Ebene ganz von vorne gemacht werden. Activision stellte mir den Code zur Verfügung, um ihr Logo anzuzeigen, und gab mir Zugang zu einem PDP-11 und einen 2600er, auf dem ich debuggen konnte. Das war damals der Stand der Technik.“

Die zusätzlichen Spielmechanismen machten Johns Spiel von einem einfachen Hüpf- und Ballerspiel zu einer viel größeren Herausforderung. John gab seinem Helden eine zweite Waffe an die Hand (einen begrenzten Vorrat an Dynamit), mit der er zwar hinderliche Wände sprengen konnte, doch auch sich selbst, wenn er sich nicht rechtzeitig aus der Gefahrenzone begab. Außerdem fügte er Schlangen hinzu, die schmale Durchgänge in Mauern blockierten und wieder freigaben. „Ich wollte so viele Spielmechanismen hinzufügen, wie ich konnte. Spielspaß stand an erster Stelle!“

Abgesehen von den Level-Bausteinen investierte John viel Zeit in den gut steuerbaren Propellerrucksack sowie in die Positionen und Bewegungen der feindlichen Kreaturen, die die regenbogenfarbigen Höhlen bewohnen sollten. „Das Erstaunlichste an Activision war damals, dass wir nie Termine oder Budgets für ein Spielprojekt hatten – es war dann fertig, wenn

es gut war! Um die Steuerung hinzubekommen, waren viele Versuche nötig. Mein Lieblingsspiel war ein Skispiel, das eine sehr sensible Steuerung hatte, also verband ich diese Idee damit, wie es wohl wäre, einen Hubschrauber zu steuern. Außerdem verbrachte ich viel Zeit damit, die Positionen aller Elemente festzusetzen und anzupassen.“

Ebenso viel Mühe steckte John in den Schwierigkeitsgrad von *H.E.R.O.*, für den er sich selbst als Maßstab nahm. Die Levels, die ihn forderten, landeten als Mittelteil im Spiel, wobei danach ein paar Abschnitte hinzugefügt wurden, die selbst für ihn fast zu schwierig waren – und davor ein paar weniger anspruchsvolle Einstiegslevels. Durch Testpartien von Johns Kollegen wurde aber sichergestellt, dass *H.E.R.O.* nicht viel zu schwer wurde. „Ich ging so vor, da es für mich sehr problematisch war, den Schwierigkeitsgrad richtig einzuschätzen – schließlich spielte ich das Ding die ganze Zeit. Also holte ich mir die Rückmeldung von meinen Kollegen aus unserem Büro in New Jersey.“

Da John seinen Titel unbedingt veröffentlicht sehen wollte, fügte er verschiedene ausgefeilte Features hinzu, die zum Höhlenszenario passten. So sollten unterirdische Flüsse und fließende Lava für noch mehr Spielspaß bei *H.E.R.O.* sorgen, da der Spieler präzise Flugmanöver durchführen und mit halbsbrecherischer Geschwindigkeit auf Flößen landen musste. „Durch den Fehlschlag bei *Cosmic Computer* wollte ich so viele Elemente wie möglich einbauen, um das Spiel spaßig und spannend zu machen. Der unterirdische Fluss war ein Aha-Moment für mich. Davor hatte ich mich bei der Levelgestaltung zu sehr selbst eingeschränkt. Ich merke nun, dass alles möglich war, was die Höhlen interessanter machte. Die Flöße und die Tentakelmonster



» [Atari 2600] Genaue Steuerung ist nötig, um Roderick in Sicherheit zu bringen, bevor die Dynamitstange explodiert.

COLECOVISION

■ Sie hat zwar buntere Farben, doch ansonsten ist die ColecoVision-Umsetzung von *H.E.R.O.* grafisch nah an der C64-Fassung. Der Helikopterrucksack steuert sich allerdings einfacher, sodass einige Flugmanöver leichter durchzuführen sind.



MSX

■ Abgesehen von den Soundeffekten ist *H.E.R.O.* auf dem MSX praktisch eine direkte Kopie des ColecoVision-Ports. Da jedoch einige MSX-Joysticks nur einen Feuerknopf haben, muss man nach unten drücken, um Dynamit zu legen, Peng!



SEGA SG-1000

■ Segas Version von *H.E.R.O.* für ihre erste Konsole spielt sich weitgehend wie das Original, hat aber ein paar Änderungen. Auf dem SG-1000 gibt es nette Musik, weibliche Minenarbeiter, Stalaktiten und Lava-Geysire. Alles ist grün und der Held trägt nun einen Jetpack.



ZX SPECTRUM

■ *H.E.R.O.* hätte auf dem Spectrum deutlich besser aussehen können. Doch abgesehen von der Grafik werden das Gameplay, die Spielmechanik und die Levels der Originalversion treu reproduziert, bis hin zur Steuerung des Helikopter-Rucksacks, die der vom 2600 entspricht.



» [Atari 2600] Hier muss Roderick Sprengladungen neben einer Lavawand anbringen.

kamen sogar erst am Schluss der Entwicklungsphase hinzu.“

Nach dem Auf-Eis-legen von *Cosmic Commuter* hätte man erwarten können, dass John bei seinem zweiten Spiel mehr Druck oder Kontrolle durch das Hauptquartier ausgesetzt gewesen wäre. Doch er durfte *H.E.R.O.* wiederum im Alleingang und in New Jersey entwickeln. Dort profitierte John von einigen Ideen seines Umfelds: „Ich sprach nur mit den Kollegen aus New Jersey, die mir Feedback und Inspiration gaben. Auch wenn jemand mir nur eine ungefähre Rückmeldung gab, konnte daraus eine neue Idee erwachsen. Dafür gebührt meinen Kollegen Anerkennung. Einer, der mir beim Spielen zusah, merkte an, dass es großartig wäre, wenn die Lampen zerbrechen würden, wenn man in sie hineinfliegt. Also programmierte ich das.“

Um den Wiederspielwert zu erhöhen, fügte John einen „Pro-Modus“ hinzu. Jeder, der das



» [Atari 2600] Das Manövrieren erfordert an dieser Stelle besondere Vorsicht.

Spiel durchspielte, landete in einer Highscore-Jagd, bei der die Levels 13 bis 20 immer wiederholt wurden. So konnte sich jeder Veteran dem Ziel widmen, seinen persönlichen Highscore zu knacken und wurde nicht gezwungen, aufzuhören.“

Das vielschichtige Gameplay, das John implementiert hatte, die Feinabstimmung der Spielmechanik und seine

schiere Hingabe, mit der er den actiongeladenen Titel erschaffen hatte, machten es *H.E.R.O.* diesmal leicht, durch die Qualitätskontrolle von Activision zu kommen. „Die Jungs aus dem Büro in Kalifornien kümmerten sich um das Marketing, die Packung und das Handbuch. Man entschied sich dort, das Spiel zu veröffentlichen, und sagte mir, dass es bei Verbrauchertests genauso hohe Zustimmung erfahren hätte wie *Pitfall*.“

Ein größerer kommerzieller Erfolg blieb dem Spiel versagt, obwohl es die oberen Ränge der Verkaufscharts erreichte, wie sich John grämt: „Leider brach der Markt gerade zusammen, sodass ich in finanzieller Hinsicht nicht entlohnt wurde. Doch wie viele Menschen können von sich behaupten, ein Top-Ten-Spiel entwickelt zu haben?“

Die Reaktionen der Spieler auf *H.E.R.O.* waren jedenfalls äußerst positiv, und so wurde Johns Spiel bald zum Klassiker auf dem Atari 2600. Doch von den wenigen Fans, die es tatsächlich bis zur fast unmöglichen Punktzahl von 999.999



» [Atari 2600] Um Fluss und Giftschlange zu überwinden, fliegt ihr drüber.

geschafft hatten, bekam John harsche Worte zu hören. Wieso das? John erklärt es uns: „Wir dachten nicht, dass das irgendjemand schaffen würde. Als Activision das Handbuch schrieb, fragte man mich, ob es versteckte Features im Spiel gäbe. Ich erzählte ihnen von dem Textstring „!!!!!!“ nach den 999.999 Punkten. Das nahmen sie zum Anlass, ins Handbuch zu schreiben, dass etwas Besonderes passieren würde, wenn man diese Punktzahl erreicht. Ich bekam ziemlich böse Briefe, weil die Spieler natürlich viel mehr erwartet hatten.“

Qualität und relativer Erfolg von *H.E.R.O.* führten zu Umsetzungen für andere Konsolen und diverse Heimcomputer. Obwohl John daran nicht mitprogrammierte, segnete er Änderungen ab und steuerte Grafikideen bei. „Ich wurde gebeten, mir die Ports anzusehen. Die Änderungen, die für die leistungsfähigeren Systeme gemacht wurden, waren sehr interessant.“ Auch die optische Verschönerung des Helden, den John als tollpatschigen Comic-Charakter geschaffen hatte, und der nun mehr in Richtung technisierter Superkämpfer ging, fand seine Zustimmung.

Als wir John fragen, was er im Nachhinein gerne anders gemacht hätte bei der Entwicklung, kommt er noch mal auf die 999.999 Punkte zurück: „Ich hätte bei Erreichen der Million etwas Besseres einbauen sollen als diese dämlichen Ausrufezeichen! Oder ich hätte sie zumindest den Handbuch-Schreibern verschweigen müssen. Trotzdem bin ich verdammt stolz, *H.E.R.O.* entwickelt zu haben.“



» John Van Ryzin programmiert auch heute noch.



» [Atari 2600] Die Sprünge wollen exakt platziert sein.



» [Atari 2600] Roderick kann von einer Kreatur unter Wasser gezogen werden.



K DUNGEON KEEPER

Böse zu sein machte selten mehr Spaß als in den klaustrophobisch engen Verliesen von *Dungeon Keeper I & II*. **Retro Gamer** nimmt die Entwickler ins Kreuzverhör und berichtet über die Entstehung der beiden Klassiker.

Man sagt, das Böse könne niemals siegen. Peter Molyneux jedoch sah das anders. Er hatte seit 1982 Spiele gemacht, darunter *Populous* und *Syndicate*, doch plötzlich kam ihm der Gedanke, dass die Spieler seiner Werke in den 15 Jahren zwar durchaus viel Böses anrichten hatten können, ob als Gott oder Agent, aber noch nie die Rolle eines waschechten Bösewichts innehaten. Das wollte er dringend ändern!

Seine Idee war die, eine Art düstere Variante eines Echtzeitstrategiespiels zu entwickeln, das traditionelle Gut-gegen-Böse-RPG-Szenarien auf die Schippe nahm. Drei Jahre zuvor hatte er die Entwicklung von *Theme*

Park geleitet, einem Titel, bei dem man einen Freizeitpark aufbauen musste. Indem er Elemente von diesem Spiel mit dem Weltenbau von *Populous* und den Gemetzeln aus *Syndicate* verband, schuf er etwas Neues: eine interessante Symbiose, in der die Spieler Dungeons aufbauen und verwalten mussten. Sie mussten Gold in der Schatzkammer anhäufen, Kreaturen trainieren, Vampiren passende Friedhöfe bauen und Zaubern eine ordentliche Bibliothek hinstellen. Vor allem aber mussten sie die unerträglich „guten“ Helden davon abhalten, in den Dungeon einzufallen und zu tun, was Helden nun einmal tun. Somit wurden alle gängigen Fantasy-Klischees auf den Kopf gestellt.

„Die Idee kam vorrangig von Peter, der zu jener Zeit mit seinen Kumpels viele CoSims spielte, die interessante Spielmechaniken zu bieten hatten“, erinnert sich Entwickler Jonty Barnes. „Er dachte daran, wie es wäre, wenn der Spieler Dungeons bauen und sich darin umherbewegen könnte. Daraus entstand der Gedanke, dort der Bösewicht zu sein und all diese notorischen Weltverbesserer und Helden zu vernichten, die in den Dungeon kommen und dort zerstören wollen, was man mühsam aufgebaut hat.“

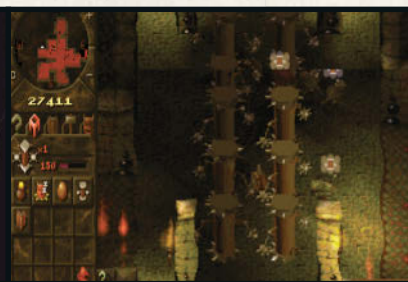
Schließlich wurde ein kleines Team rund um Grafiker Mark Healey (siehe *Auf dem Sofa mit Mark Healey* in *Retro Gamer* 4/2015), Entwickler Simon Carter und Zeichner Barry



» [PC] Gold abzubauen und in die Schatzkammer zu bringen ist essenziell.



» [PC] Die Oberwelt ist zu hübsch – da verkriechen wir uns lieber weiter unten!



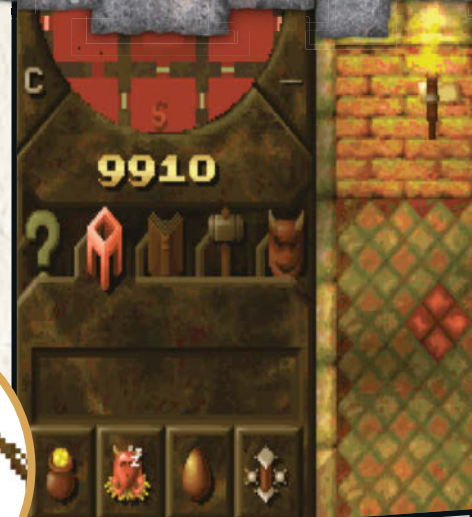
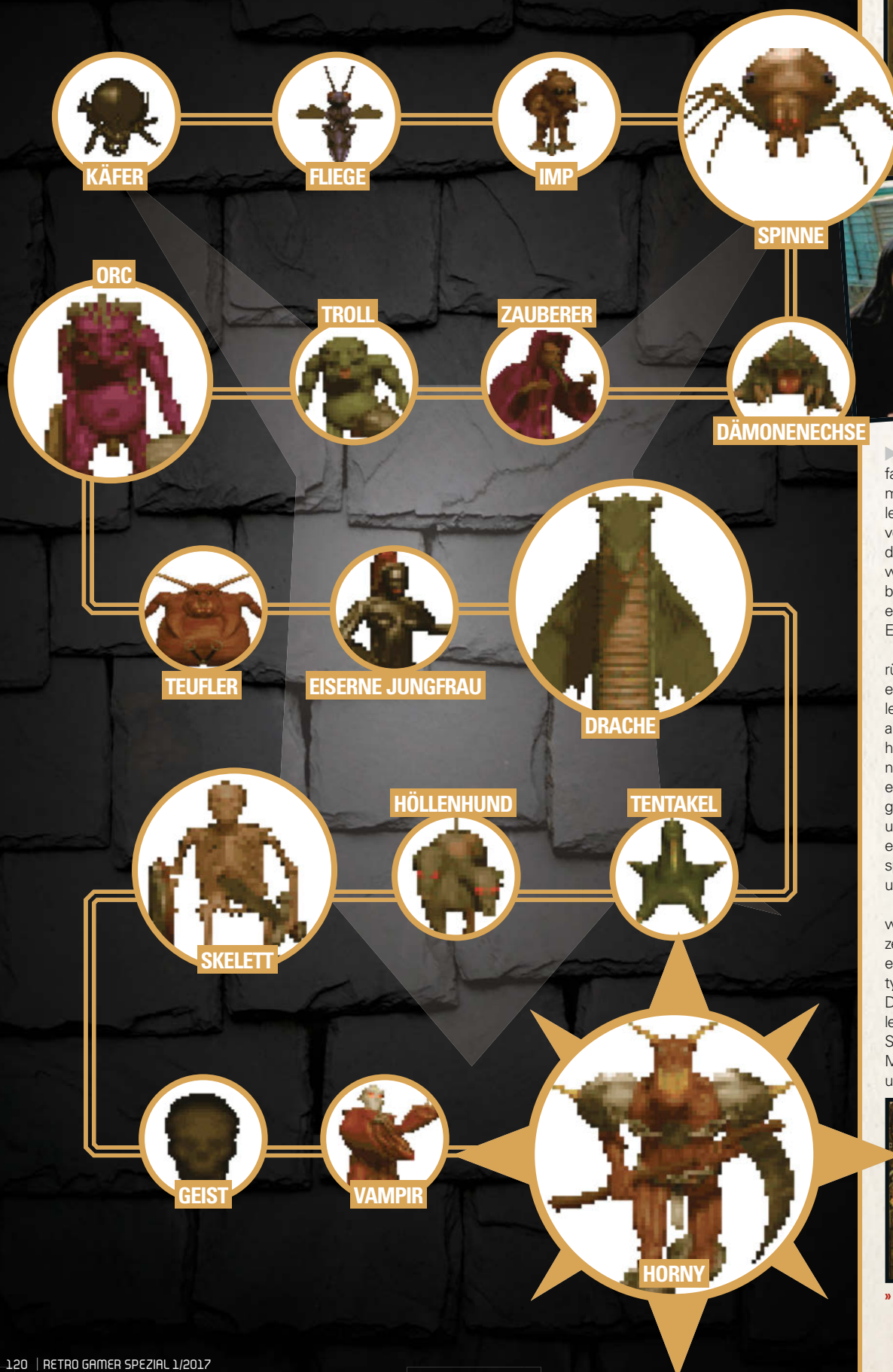
» [PC] Im Trainingsraum könnt ihr eure Monster stählen.

MAKING OF: DUNGEON KEEPER



KENNE DEINEN FEIND

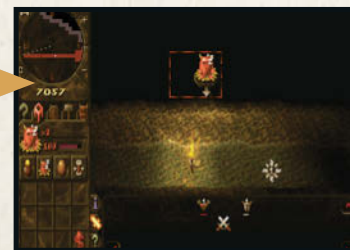
Einige der vielen Monster in euren Diensten.



► Meade zusammengestellt. „Am Anfang war Peter nicht sehr oft bei uns, er musste wohl PR-Angelegenheiten erledigen“, erinnert sich Mark. Das Team verwendete einige Zeit darauf, über der Idee zu grübeln, kam aber nicht viel weiter, was die eigentliche Entwicklung betraf. Laut Mark ging es zunächst einmal lediglich darum, eine lauffähige Engine auf die Beine zu stellen.

Das Team nahm das Grundgerüst von *Magic Carpet* und erstellte eine erste spielbare Version. In dieser allerersten Fassung konnte man lediglich auf einer Karte in der Vogelperspektive herumschauen, verrät Jonty. „Wir hatten nur eine Felsentextur, und Simon hatte einen Lego-artigen Editor für Blöcke gemacht, mit Fackeln an den Wänden und so weiter. Wir entwickelten die Ideen zu zweit, auch den Multiplayer-Part, spielten die Frühfassung immer wieder und verbesserten die Engine.“

Doch dieser erste Versuch wurde wieder verworfen und der Prozess begann von vorn. Peter Molyneux erstellte einen sehr einfachen 2D-Prototyp, der in die Engine eingebaut wurde. Dieser neue Prototyp enthielt schon viele der Elemente aus dem fertigen Spiel. So bot die Spielmechanik bereits die Möglichkeit, einen Dungeon zu graben und nützliche Räume für die Kreaturen



» [PC] Durch Anklicken von Icons konnte man Räume erstellen.

»[PC] Die dicken Teufel sind äußerst nützliche Monster.



MAKING OF: DUNGEON KEEPER

NICKERCHEN AM ARBEITSPLATZ

Wie Molyneux' Zuhause zum Büro wurde.



Während der Entwicklung des ersten *Dungeon Keeper* entschloss sich Peter Molyneux, Bullfrog zu verlassen, um die Lionhead Studios zu gründen. EA dachte, er könnte die Kollegen ablenken, und bat ihn, sein Büro zu räumen, während er selbst gerne noch daran weitergearbeitet hätte. Daher zog das Team im letzten Jahr der Entwicklung kurzerhand in Peters Haus, in ein Büro über der Garage. Einige Mitarbeiter konnten regelmäßig dort übernachten, und Peters Arbeitsweg reduzierte sich drastisch. Außerdem spielten nun viele Kollegen das Spiel in ihrer Freizeit. „Peter cheatete oft und benutzte irgendeinen geheimen Code, um sich mehr Ressourcen zu verschaffen, was ein bisschen gemein war“, verrät Mark. „Doch in solchen Fällen griff ich einfach über den Schreibtisch und schnappte mir seine Maus!“

Jonty lacht: „Wir spielten oft nachts, tranken Bier und stritten uns, wer hätte gewinnen sollen und wie man das Spiel optimieren konnte. Wenn jemand zu leicht gewann, dann passten wir den Code schon am folgenden Tag an, was der Spieltiefe und der Dichte von *Dungeon Keeper* sehr entgegenkam. Wir arbeiteten längere Zeit an sechs oder sieben Tagen der Woche – was uns aber nicht weiter störte, weil uns das Ergebnis einfach so wichtig war.“

men stärken und sogar Forschungen anstellen. „Wir brauchten Variablen, mit denen wir spielen konnten“, sagt Mark. „Die Stärke der Kreaturen war hierfür ein offensichtlicher Kandidat. Und den passenden Raum für solche Forschungen war durch das Dungeon-Szenario natürlich vorgegeben.“

Es war besonders lustig, seine Imps mit dem Hand-Cursor zu ohrfeigen und so zu schnellerer Arbeit anzutreiben.

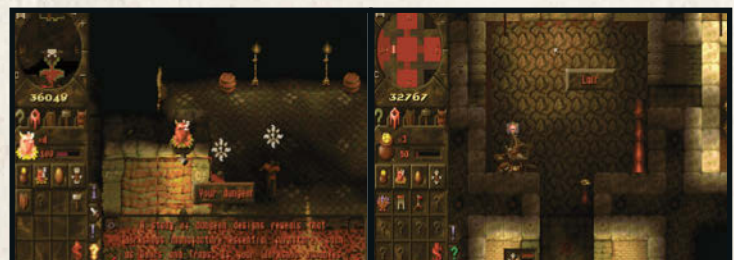
Dieses sadistische Züchtigungsdetail würde man jederzeit Peter Molyneux zuschreiben, doch es war tatsächlich Marks Idee: „Ich verbrachte viel Zeit mit der Animation einer schlagenden Hand – ich habe einen ziemlich schwarzen Humor und kann mich bei solchen Dingen voll ausleben.“

Durch die Hand fühlte sich der Spieler noch stärker in das Spiel eingezogen. „Dass man die Kreaturen körperlich züchtigen konnte, hatte das Gefühl zur Folge, gleichsam mit seiner eigenen Hand in die Spielwelt hineinzugreifen“, konstatiert Jonty. Die Hand machte den sonst körperlosen General in einem Strategiespiel zum aktiv Teilnehmenden und entpuppte sich als großartige Design-Entscheidung.

Ein erheblicher Teil der Entwicklungszeit wurde für die Verbesserung der Benutzerschnittstelle aufgewendet. Dean erarbeitete Dutzende von Versionen für die verschiedenen Räume und machte das Bedienungspanel auf der linken Bildschirmseite Stück für Stück einfacher und verständlicher. Er wollte, dass man die Maus so wenig wie möglich bewegen musste und

„*Dungeon Keeper II* war eine Herzensangelegenheit für das Team, und das merkt man beim Spielen auch!“

Mark Healey



»[PC] Während des Spiels werden oft hilfreiche Tipps angezeigt.

»[PC] Die Arbeit in den Dungeons macht müde.

zu erstellen, etwa die Folterkammer für die sadistische Eiserne Jungfrau.

„In Peters Prototyp gab es die wichtigsten Räume schon – also Schatzkammer, Hühnerfarm, Trainingsraum und Dungeon-Herz“, erläutert Mark. „Es gab Ressourcenwerte, die sich gegenseitig beeinflussten, doch Elemente wie die Folterkammer wurden erst später hinzugefügt. Die Ideen kamen wie von selbst, während Peter ausführliche Tabellen erstellte, um all die Variablen, die die Balance beeinflussten, festzuhalten.“

Dungeon Keeper wurde über längere Zeit hinweg überarbeitet. Simon leitete das Projekt eine Weile lang und neue Teammitglieder, darunter Simons Bruder Dean, wurden rekrutiert. Mark Healey entwarf währenddessen jede einzelne Figur im Spiel und die meisten Grafiken. „Ich war nahezu die ganze Zeit der einzige Grafiker“, erzählt er. Doch das Projekt geriet ins Straucheln, als Jonty sich ein Jahr Auszeit nahm, um den Universitätsabschluss zu machen. Als er zurückkam, war das Projekt unter Verwendung neuer Technologien und Tools ein weiteres Mal neu gestartet worden.

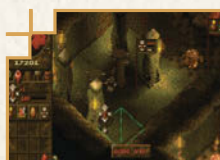
Ein wichtiger Meilenstein war das Wegfindungssystem der Kreaturen, das sich aufgrund der begrenzten Rechenleistung der damaligen PCs und der Komplexität der Dungeons als schwierig herausstellte. „Ian Shaw war ein schlauer Kopf aus Cambridge. Er kam hinzu und kümmerte



sich darum“, berichtet Jonty.

Doch der eigentliche Durchbruch gelang Peter Molyneux, indem er zum einen die Imps (die „Arbeiter“) um das Zehnfache beschleunigte und zum anderen dem Spieler die Möglichkeit gab, drei mal drei Felder große Blöcke abzugraben – die Breite eines Korridors. „Das intensivierte das Spielerlebnis, wodurch auch alle anderen Funktionen viel besser funktionierten. Es war der wichtigste Schlüsselmoment für *Dungeon Keeper*“, lobt Jonty.

Auch die KI stellte eine Herausforderung für das Team dar, fährt er fort: „Wir mussten die Kreaturen komplex, kampfstark und glaubhaft machen, und das mit sehr geringer Rechenleistung.“ Von der KI hing sehr viel ab, nicht nur die Wegfindung. Sie musste immer wieder nachträglich korrigieren, was sie tun wollte. Doch weil man das Resultat dieser Berechnungen direkt erleben konnte, nämlich durch das Wirken der herumwuselnden Imps, machte es Spaß, dabei zuzusehen. Der Spieler konnte seine Monster in Trainingsräu-



FAKTEN

- » PUBLISHER: ELECTRONICARTS
- » ENTWICKLER: BULLFROG PRODUCTIONS
- » ERSCHEINEN: 1997/1999
- » PLATFORM: PC
- » GENRE: ECHTZEITSTRATEGIE



» [PC] Durch die Augen einer Kreatur könnt ihr euren Dungeon aus der Ego-perspektive begutachten.

► experimentierte sogar mit einer Oberfläche ganz ohne Bedienelemente. „Das Spiel sah ohne Icons so viel besser aus! Doch wir konnten auf das Panel links leider einfach nicht verzichten“, bedauert Jonty.

Ken Malcolm arbeitete drei Wochen lang im Entwicklungsteam an einer Multiplayer-Karte, von der etwa 85 Prozent im finalen Spiel landeten, während Andy Robson einen Monat lang für das Testen verantwortlich war. Mark erinnert sich, dass „dieser genau wusste, welchen Weg das Spiel gehen sollte und wo er uns zur Seite stehen musste“. Mark erstellte außerdem das Storyboard für das animierte Intro, das von Darren Thomas verwirklicht wurde.

Bei aller Effizienz und Arbeitswut war Herumalbern keineswegs verboten. Peter warf einmal einen kaputten Drucker aus dem Fenster und schlug danach noch mit einem Hammer darauf ein, während Mark gerne mit Dean über jede Kleinigkeit stritt und ihn aufzog. „Ich liebte es, Schabernack mit ihm zu treiben – das machte uns beiden einfach Spaß“, lacht er. Diesen Spaß merkt man dem fertigen Spiel deutlich an, sei es die Erstellung des Charakters, die Soundeffekte oder die



Verheizt eure Teufler nicht! Wenn ihr sie bis Level 10 ausbildet, könnt ihr sie in den Trainingsraum werfen, wo sie sich nach einiger Zeit in die wesentlich nützlicheren Drachen verwandeln.

„Überlastet euer Grundstück nicht“, schlägt Jonty vor. „Wenn ihr eure Wände nicht verstärken könnt, seid ihr ein leichtes Opfer für andere.“

Fallen, die man den Eindringlingen stellen konnte.

„Der rollende Felsen gefiel mir besonders“, grinst Mark. „Von mir stammten auch die Granaten, die als mit der Zunge schnalzende, schreiende Kreaturen daherkamen. Eigentlich waren das keine Fallen, sondern Waffen, die man aus der Egoperspektive einer Kreatur einsetzen konnte.“ Auch dies war eine Besonderheit: Der Spieler durfte sich in eine seiner Kreaturen hineinversetzen, woraufhin das Spiel in die Egoperspektive wechselte. Dies war die Lieblingsfunktion von Mark, und der Spieler nahm dadurch den Dungeon aus einer gänzlich anderen Perspektive wahr.

Über die Kreaturen sagt Mark: „Horny war mächtig und gefährlich. Auch der Teufler war cool. Ich mochte

DUNGEON-BAU FÜR FORTGESCHRITTENE

Der beste Tipp ist laut Jonty Barnes, „über das Layout nachzudenken“. Er ergänzt: „Pflügt nicht einfach durch das Erdreich. Denkt darüber nach, welche Räume später in Nähe der Angreifer sein sollen und wo das Gold auf der Karte ist.“

Baut eine Schatzkammer am besten nahe den Minen. So können die Imps dank der geringen Entfernung das geschürfte Gold schneller abladen.

Wendet im Multiplayer die Spezialtaktik von Tester Andy Robson an: „Sobald er den Horny hatte, wechselte er in die Egoperspektive und überfiel einen anderen Dungeon“, erzählt Jonty. „Er sprang so schnell und kam meist direkt zum Herz des Dungeons durch, um es zu zerstören.“

Stellt sicher, dass ihr schnell Zugang zum Portal bekommt. So könnt ihr gezielt Kreaturen wie den Teufler in euer Verlies locken.

Trainiert eure Kreaturen gut und rüstet sie aus. Bietet den Kreaturen die richtigen Einrichtungen an, etwa eine Bibliothek für den Zauberer oder eine Folterkammer für die Eiserne Jungfrau.

sein Kostüm mit den Nippelketten, die mit einem String verbunden waren – ziemlich verrückt! Am liebsten mochte ich jedoch die Jungfrau – mit der hätten wir noch viel mehr anstellen sollen!“

Einer der „Charaktere“ mit dem höchsten Wiedererkennungswert war der Mentor. Der britische Schauspieler

Richard Ridings, der schon an *Quake 3* mitgearbeitet hatte, übernahm die sarkastische Stimme aus dem Off. Russell Shaw war für die Musik und die Soundeffekte im Spiel verantwortlich. Mark erzählt: „Audio kam erst relativ spät ins Spiel. Ich erinnere mich, wie Russ mich beim Gitarrespielen aufnahm, für das Intro.“

Das Spiel erschien und wurde ein allseits beliebter Klassiker aus dem Hause Bullfrog. Doch trotz sehr guter Kritiken und Verkäufe hatte sich Jonty im Nachhinein mehr Zeit für die Ausarbeitung der Kämpfe und speziell für die Verbesserung der KI gewünscht.

Diese Chance bekam er dann bei *Dungeon Keeper 2*. EA wollte auf

dem finanziellen Erfolg des Debüts aufbauen und benannte Nick Goldsworthy als Produzent für die Fortsetzung.

„Als Peter Bullfrog verließ, bauten wir ein neues Team auf, dem viele der früheren Teammitglieder wieder angehörten“, erinnert sich Nick. „Dadurch konnten wir unvoreingenommen und trotzdem mit Erfahrung an das Projekt herangehen. Dass Colin Robinson Chef bei Bullfrog wurde, war für das Projekt auch sehr wichtig, da er uns wirklich half, *Dungeon Keeper 2* zu optimieren.“

Nick wusste ganz genau, warum der erste Teil ein solch großer Erfolg gewesen war. „Die Schwierigkeit dabei war, die Elemente von *Dungeon Keeper* beizubehalten, die die Spieler mochten, und gleichzeitig genügend Neues zu bieten.“ Von außerhalb der Spieleindustrie wurde ein Projektleiter verpflichtet, während Mitsubishi herangezogen wurde, um beim Management der abzuliefernden Meilensteine zu helfen. Wie Nick berichtet, konnte das Team von den Erfahrungen dieser großen Firma beim Thema Projektdurchführung stark profitieren.

Obwohl Mark mit der Grafik des ersten Teils wirklich gute Arbeit geleistet hatte, musste die Optik von *Dungeon Keeper* an modernere Standards angepasst werden. „Uns war klar, dass wir bei Teil 2 echtes 3D mit Hardwarebeschleunigung abliefern

SCHMERZ LASS NACH!

Werbung, die weh tut.

Als Nick Goldsworthy die Entwicklung von *Dungeon Keeper 2* übernahm, war dies für ihn eine buchstäbliche Tortur. Er wurde nämlich zu einem Interview geschickt, das in der Sendung Bits auf Kanal 4 laufen sollte. So flog er also mit Leilani Dowding, der früheren Miss UK, nach Schottland und wurde zu einer verlassenen Baustelle geführt. „Sie steckten mich in mittelalterliche Klamotten, ich wurde gefesselt und von der Eisernen Jungfrau ausgepeitscht“, sagt Nick. Leilani Dowding war nämlich als solche verkleidet. „Ich kann nicht glauben, dass ich mich darauf eingelassen habe. Bitte verbrennt alle Aufnahmen, falls ihr noch welche davon haben solltet!“

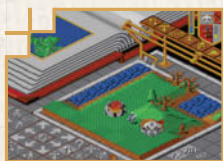


» [PC] Viele der originalen Räume gab es in grafisch verbesserter Version erneut.



„Ich mochte sein Kostüm mit den Nippelketten, die mit einem String verbunden waren – ziemlich verrückt!“

Mark Healey



ENTWICKLER-HIGHLIGHTS

POPULOUS (ABGEBILDET)

SYSTEM: DIVERSE
JAHR: 1989

SYNDICATE

SYSTEM: DIVERSE
JAHR: 1993

THEME PARK

SYSTEM: DIVERSE
JAHR: 1994

mussten“, erklärt Nick. „Die Grafiker arbeiteten hart, um die Qualität zu verbessern und dann zu perfektionieren. *Dungeon Keeper 2* war eine Herzensangelegenheit für das Team, und das merkt man beim Spielen auch!“

Fünf Teammitglieder arbeiteten am Sound, wobei Mark Knight die Musik komponierte und dabei von jedem Stück verschiedene Varianten für die verschiedenen Spieltempos erstellte. Teamleiter Nick Laviers achtete darauf, dass beim Sound alles zusammenpasste, während sich Adele Kellet, Matthew Thurling und Elain Williams um die Effekte kümmerten. Dabei nutzten sie ähnliche Techniken wie bei Radioproduktionen, etwa das wilde Zerhacken eines Kohlkopfes mit einem Messer als Effekt für das Kopfabschlagen.

Die Entwickler nutzten auch die Möglichkeiten der neuesten DirectX-Version ausgiebig, um die Beleuchtung und die Spezialeffekte zu optimieren. „Andy Cakebreak war ein Entwickler, der sich ausschließlich um die Spezialeffekte kümmern sollte“, erzählt Nick. „Es war schön zu sehen, welche neuen Ideen und coole visuellen Gimmicks er sich ausdachte.“ *Dungeon Keeper 2* war

mehr als eine einfache Fortsetzung, es setzte stärker auf offensive als auf defensive Taktiken. Dennoch lag der Fokus immer noch auf dem Anwerben und der Verwaltung der Monster.

„Wir wollten die Verwaltung des Dungeons so klar wie möglich gestalten, Problemfelder wie das Kampfsystem aufräumen und herausfinden, wie die neuen Elemente mit hineinspielen konnten“, erklärt Nick. Diese Herangehensweise bot dem Spieler mehr Transparenz, sodass er weniger erraten und ausprobieren musste. Als Ergebnis wurde die Bedienoberfläche überarbeitet, wobei Chuck Clanton große Dienste leistete. Auch durch das Leveldesign der beiden Kollegen David Amor und Shintaro Kanaoya konnte das Team feststellen, wohin sich das Spiel entwickeln sollte, wie sich Nick ausdrückt.

Neu in *Dungeon Keeper 2* war der Sandbox-Modus, bei dem man in Ruhe seine Dungeons bauen konnte, ohne Invasionen befürchten zu müssen. Wie Nick berichtet, war dies eigentlich eine Funktion für die Entwickler während des Testens, die dann aber so spaßig war, dass man sie im Hauptmenü des fertigen Spiels beließ. Außerdem steckte man viel Arbeit in den Multiplayer-Teil, der beim ersten Teil eine Art Hassliebe gewesen war und nun zu einer Hauptfunktion wurde.

Als das Spiel in den Handel kam, verkaufte es sich wiederum sehr gut, fuhr wiederum gute bis sehr gute Wertungen ein. Somit waren eigentlich alle Weichen für ein *Dungeon Keeper 3* gestellt. In diesem hätte man die Unterwelt erstmals mit der Oberwelt verschmolzen. Doch EA steckte einen Großteil des Bullfrog-Teams in die Entwicklung von *Harry Potter*, das plötzlich sehr erfolgreich geworden war. Und so wartet *Dungeon Keeper 3* auch heute noch auf seine Verwirklichung...



» [PC] Wie die Imps neue Räume ausbuddeln, hat etwas Meditatives.

MAKING OF: DUNGEON KEEPER

DIE BESTEN BÖSEN SPIELE

Sechs Titel, die von *Dungeon Keeper* inspiriert wurden.

LEGO ROCK RAIDERS (PC)

■ Dieser Titel wurde von einigen als die ultimative Fortsetzung zu *Dungeon Keeper* angesehen. Die Spielmechanik drehte sich ums Graben und Bauen, doch der große Unterschied zum großen Vorbild war, dass man die 25 tollen Missionen mit Lego-Minifiguren spielte.



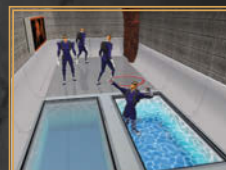
STARTOPIA (PC)

■ Mucky Foot Productions, ein Studio von Ex-Bullfrog-Mitarbeitern, erschuf hiermit eine Simulation mit einer netten Auswahl an Außerirdischen. Anfangs konnte man das Spiel für eine Art *Dungeon Keeper* im All halten, was auch teilweise stimmte – doch es war viel schwerer.



EVIL GENIUS (PC)

■ Elixir wurde von Demis Hassabis gegründet, der schon mit Peter Molyneux gearbeitet hatte. Evil Genius, bei dem man ein James-Bond-Bösewicht-artiges Verlies kontrollieren konnte, war sein zweites Spiel. Man konnte Schergen nutzen, um militärische oder wissenschaftliche Anlagen zu bauen.



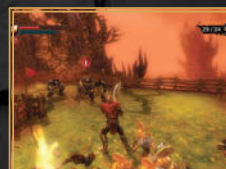
GHOST MASTER (VERSCHIEDENE)

■ Als Strategiespiel, bei dem der Spieler die Rolle des Feindes übernehmen konnte, hatte dieser Titel starke Anleihen bei *Dungeon Keeper*, genau wie auch bei den Sims, obwohl man seine Ressourcen nutzte, um Einwohner aus ihren Wohnungen zu vertreiben, statt sie zufriedenzustellen.



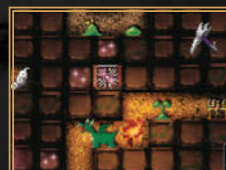
OVERLORD (VERSCHIEDENE)

■ Dass der Spieler einen bösen Overlord steuern konnte, ist natürlich an sich schon ein Fingerzeig auf *Dungeon Keeper*. Man konnte auch die geknechteten Rassen kontrollieren, was dem beliebten Action-Adventure einen Hauch von strategischem Tiefgang verlieh.



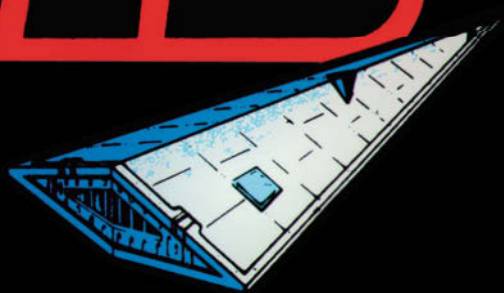
WHAT DID I DO TO DESERVE THIS, MY LORD!? (PSP)

■ Ein Dungeon, der geplant werden muss? Je mehr Kreaturen kommen, desto besser? Je mehr Kreaturen, desto höher die Chance, eine Invasion abzuwehren? Die Parallelen zu *Dungeon Keeper* hätten offensichtlicher nicht sein können.



MAD PLANETS

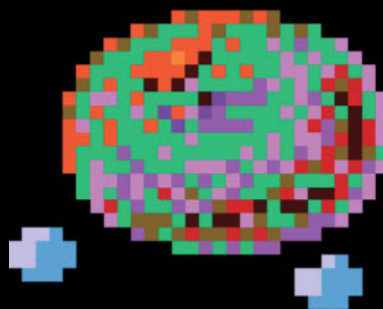
Der Automaten-Shooter *Mad Planets* müsste auf einer Stufe mit *Defender*, *Asteroids* und *Tempest* stehen, doch traurigerweise blieb ihm diese Ehre verwehrt. **Retro Gamer** spricht mit Jeff Lee und Kan Yabumoto über Gottliebs interstellare Ballerei.



Jeff Lee, auch für die Optik dieses weithin unbekannten Kleinods verantwortlich.

Mad Planets ist ein kurioser, fein abgestimmter Hybrid aus *Defender* und *Asteroids*. Hier hat es das gesamte Universum auf euch abgesehen und ihr besteht nur mit viel Übung im Bildschirmchaos. In 32 Spielrunden erwartet euch die knackig-schwere Herausforderung, nicht von zahlreichen randalierenden Himmelskörpern zermalmt zu werden.

Vor einem animierten Sternfeld erscheinen kleine Planeten in der Distanz und kommen immer



näher. Die zunächst harmlosen Himmelsobjekte solltet ihr möglichst schnell abräumen, bevor sie weiter wachsen und das eigene Raumschiff verfolgen. Dank ihrer elliptischen Bewegung sind sie zunehmend schwierig zu treffen. Nicht nur die tödlichen Planeten sind auf der Jagd, sie bringen auch kleine Monde mit, die sich verselbstständigen und ihrerseits den Spieler angreifen. Deshalb sollten diese kleineren Objekte



FAKTEN

- » PUBLISHER: GOTTLIEB
- » ENTWICKLER: INHOUSE
- » ERSCHIENEN: 1983
- » PLATTFORM: ARCADE
- » GENRE: SHOOT-EM-UP

Nur die wenigsten Spieler hatten die Möglichkeit, *Mad Planets* im Automaten-Original zu zocken.

Dennoch werden die Bildschirmfotos auf diesen Seiten Lesern ab einem bestimmten Alter ungewohnt bekannt vorkommen. Denn obwohl *Mad Planets* in der Automatenzene nie besonders herausstach, wurde er von einem Programmierer aus Bristol entdeckt und als Inspiration verwendet: Simon Nicol nutzte das Spiel als Basis für die allseits beliebte und auch sehr ähnlich benannte C64-Ballerei *Crazy Comets*.

Zu weniger Ruhm brachte es das Original des amerikanischen Flipper-Spezialisten Gottlieb. Nur Monate nach seinem berühmten Automatenklassiker *Q*bert* veröffentlichte der Hersteller dieses Spiel 1983. Interessanterweise zeichnet *Q*bert*s Schöpfer, der Grafiker



» [Arcade] Ein Planet und sein Kollege setzen zum Angriff an.



» [Arcade] Die Gegner in aufsteigender Folge.

MAD PLANETS

euer erstes Ziel sein, bevor es an die größeren Brocken geht. Bis zu fünf Planeten mit jeweils sechs Satelliten tummeln sich auf dem Bildschirm. Dazu gesellen sich sporadisch ein-treffende Kometen sowie kleine Astronauten, die ihr retten solltet.

Vor allem die Monde, die ihre Planeten umkreisen und winzige Schatten darauf werfen, geben *Mad Planets* eine eigene Note. Sie entstanden schon der eigentlichen Spielentwicklung. Gottliebs Programmierer Kan Yabumoto arbeitete vorher an einer Technik, um pseudo-dreidimensionale Würfel auf der firmeneigenen Automaten-Hardware darzustellen. Diese Idee fand – auch dank der Inspiration einer Apple-Grafikdemo seines Kollegen Jeff Lee



» Ich baute ein Modell und knipste Polaroid-Fotos, die ich auf Grafikpapier zur Pixel-Umsetzung übertrug. «

JEFF LEE ÜBER DIE ANIMATION DES SCHIFFS

– ihre Spielpremiere im Plattform-erfolg *Q*bert*. Nachdem Kan für einige Wochen daran gearbeitet hatte, teilte ihn Gottliebs Technikleiter Ron Waxman einem anderen Projekt zu. In der Zwischenzeit ging das halb-fertige *Q*bert* an Warren Davis zur Fertigstellung. Denn Kan sollte ab sofort den Hardware-Entwickler Jun Yum unterstützen. „Jun bestand

darauf, etwas zu zeigen, das die Power der Hardware unterstreicht“, erinnert sich Kan. „Kleine Satelliten sollten vor den Planeten auftauchen und auch dahinter wieder verschwinden.“

Kaum fertig, war Kan voll mit der Produktion eines Spiels beschäftigt, das auf dieser Planeten-Demo basiert: „Ich wusste, dass die Idee mit den Würfeln mehr Potenzial hat, als es *Q*bert* jemals zeigen konnte. Programmier-technisch war das

CRAZY COMETS

Simon Nicol erinnert sich, wie ihn *Mad Planets* zum C64-Klon inspiriert hat.

„Der einzige Automat von *Mad Planets*, den ich jemals sah, war in Regency Leisure in Brighton's Western Road“, berichtet Simon Nicol, der Schöpfer von *Crazy Comets* – der inoffiziellen Umsetzung des Spiels auf C64. „Ich habe – ganz unter uns – damals die Schule geschwänzt.“ Nicol veröffentlichte *Crazy Comets* mit gerade einmal 16 Jahren. Es ist sein erstes Spiel und eine bemerkenswerte Leistung, die die Vorlage teilweise sogar übertrifft. Vor allem dank der verbesserten Sternanimation und der genialen Musik aus der Feder von Rob Hubbard. Mit *Mega Apocalypse* folgte ein Sequel mit Sprachausgabe und kooperativem Spielmodus. Danach setzte Nicol mit *Apocalypse II* eine SNES-Version um. Diese wurde jedoch nie veröffentlicht, soll aber bald als Modul bei www.pikointeractive.com erhältlich sein. Es wird auch eine aktualisierte Fassung seines Hits geben: „Ich entwickle zur Zeit eine *Comets*-Version für PlayStation Vita“, enthüllt er. „Haltet die Augen offen!“





» [Arcade] Ein Kryptophan-Planet im Blutausch.



» Der Automat im Detail (Photo © Bill Johnston)

► Spiel kein Problem, doch gerade die Grundidee zeichnete es aus.“ Jedoch räumt Yabumoto ein, dass es genau daran bei *Mad Planets* bis zuletzt haperte.

Noch während er die Charaktere von *Q*bert* schuf, stieg Jeff Lee mit ein und half bei den Grafiken aus. „Ich habe an beiden Titeln parallel gearbeitet, weil ich sowieso die Optik für alle laufenden Produktionen schuf – außer bei Tim Skellys Spielen und den Lizenzprodukten“, verrät uns Jeff. Um die Satelliten-Demo in ein Spiel umzumünzen,

benötigte das Team Inspiration, aber nicht nur von den hauseigenen Automaten. „Ich erinnere mich, dass ich schon vor meiner Zeit bei Gottlieb *Asteroids* spielte. Es war mein erstes Lieblingsspiel.“ Für ihr Projekt wollten die Macher etwas Ähnliches, denn nach Kans Meinung baut *Mad Planets* strikt auf die Gesetze der Physik – Schwerkraft, Beschleunigung, Aktion und Reaktion.

Das Endergebnis kann sich sehen lassen. Der bescheidene Jeff hat glänzende Arbeit damit geleistet, Planeten und deren Monde auf den Bildschirm zu zaubern. „Es stecken jedoch nur grundlegende Bewe-

gungsabläufe und ein wenig Können beim Modellieren dahinter. Eine interessante Herausforderung bei nur 16 Farben“, tiefstapelt er. Jeff hatte bereits Erfahrung mit derartigen Kugel-Animationen, darunter auch einen rotierenden Erdball. Mit einem echten Globus und Bleistiftskizzen arbeitete er aus, wie viele Bilder für eine Rotation nötig sind. „Das war bei *Mad Planets* ganz ähnlich, nur dass hier nicht die Bildrate, sondern der limitierte Speicher und die darzustellenden Sprites entscheidend waren.“

Der fertige Automat benutzte außerdem eine einzigartige

Steuerung, die einen Joystick sowie einen Drehknopf nötig machte. Mit Letzterem drehte der Spieler sein Schiff unabhängig von der aktuellen Flugrichtung, ähnlich wie in *Asteroids*. Für diese Rundumbewegung von 360° war jedoch eine Serie von Sprite-Animationen nötig. Jeff löste es pragmatisch: „Ich baute mir ein

Modell und knipste davon Polaroid-Sofortfotos, die ich auf Grafikpapier zur Pixel-Umsetzung übertrug.“ Nur mit den richtigen Fotografien und dem korrekten Maßstab konnte Jeff per Bleistift die Formen nachzeichnen. Diese setzte er dann in einem Grafikprogramm händisch in Sprites um.

„Das gesamte Spiel wurde in Maschinensprache für den 8086-Chip geschrieben und belegte nur 24 KB“, erläutert Kan. „Der Sternenhintergrund basierte auf einer Zahlentabelle,

die ich vorher auf meinem Heimcomputer in BASIC geschrieben habe. Den funkelnden Effekt der Sterne erzielte ich mit durchwechselnden Farben und kurzzeitigem Ausblenden.“ Kans Programm trieb die Hardware ans Limit, schließlich kamen mit stetem Spielfortschritt immer komplexere Angriffsformationen auf den Bildschirm. Die CPU



MEILENSTEINE

REACTOR
SYSTEM: ARCADE
JAHR: 1982

Q*BERT (IM BILD)
SYSTEM: ARCADE
JAHR: 1982

EXTERMINATOR
SYSTEM: ARCADE
JAHR: 1989

PLANETENJÄGER

Sechs Spiele, in denen ihr Planeten schützt oder abknallt.



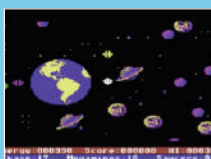
DEFENDER

■ Der komplexe Automaten-Shooter von Eugen Jarvis ist dank feindlicher Aliens und komplexer Steuerung eine Gratwanderung zwischen Leben und Tod. Wenn ihr nicht alle Menschen retten könnt, explodiert der Planet unter euch. Dann geht's im Weltall weiter, wo die beinharte Action noch schneller und kompromissloser abläuft.



MISSILE COMMAND

■ Ataris apokalyptischer Automat ist eine Metapher für die atomare Bedrohung der 80er Jahre – schließlich könnt ihr *Missile Command* nicht gewinnen. Ihr wehrt den Regen feindlicher Raketen nur so lange ab, bis eure Städte dem Erdboden gleich gemacht sind. Dann folgt ein blendend weißer Bildschirm mit dem berühmten Satz „This is the end“.



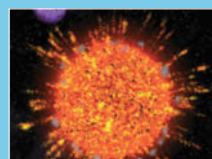
ASTRO CHASE

■ Im Erstlingswerk des Boulder Dash-Herstellers First Star Software beschützt der Spieler die Erde vor fliegenden Untertassen, die Mega-Minen auf unseren Planeten abfeuern. Kommt auch nur eine dieser nervigen Bomben durch, wird die Erde spektakulär zerfetzt. Dazu gesellen sich die über-schwänglichen Klänge von Tschaikowskis Overtüre 1812.



CAPTAIN BLOOD

■ Das surreale Weltraumabenteuer versetzt euch in die Rolle des Namensgebers auf der kosmischen Suche nach seinen eigenen Klonen. Von Bord seines Schiffs, der Arche, aus sendet Captain Blood Sonden über fraktale Planetenoberflächen, verhört Außerirdische per Universalübersetzer oder zerstört ganze Himmelskörper.



SPORE

■ Will Wrights Evolutionssimulation von 2007 gibt euch die volle Kontrolle, vom Mikroorganismus bis zur kompletten Welt. Schließlich dürft ihr die ultimative Waffe, den Planet Buster, entwickeln. Damit missachtet ihr zwar jegliche Ethik, allerdings ist die Zerstörung der Erde für ein hundertprozentiges Durchspielen tatsächlich notwendig.



METEOS

■ Dieses intergalaktische Puzzlespiel stammt aus der Feder von Tetsuya Mizuguchi, der auch *Rez* und *Lumines* entwickelte. Der böse Planet Meteo schickt Meteore aus, um gegnerische Welten zu zerstören. Diese könnt ihr nur eliminieren, indem ihr diese mit gleichfarbigen Blöcken abfangt. Letztlich erreicht ihr den Urheber und gebt ihm Saures.

musste weit mehr wackeln als bei *Q*bert*. Denn die Bewegungen der Planeten, Monde und Kometen waren nicht linear. Dennoch sollte das Spiel die Position aller Objekte korrekt errechnen. Bis hin zur Runde 32 mit fünf Planeten, 25 Monden, zehn Geschossen, 200 Sternen, einem Kometen, einem herumtreibenden Astronauten und dem Spielerschiff.“

Wie bereits geschrieben, ist die Planetenbewegung nicht zufällig, sondern von komplexen mathematischen Formeln bestimmt, die auf physikalischen Gesetzen basieren. Kan fügt hinzu: „Es gab auch einen Gummiband-Effekt zwischen Planeten und dem Spielerschiff. Dieser war relativ zu deren Entfernung und als Hookesches Gesetz bekannt. Je größer die Distanz, desto stärker die Anziehung. Hat man zum Beispiel den letzten Mond weggeputzt, der zu einem Planeten am anderen Ende des Bildschirm gehört, nähert sich Letzterer uns mit einer wahnwitzigen Geschwindigkeit.“ Dennoch sollte das Spiel fair bleiben. Befindet sich der Spieler beispielsweise auf der einen Bildschirmseite, kommt ein Komet immer von der anderen. „Das Einzige was ich an *Mad Planets*

hasste, waren die Barrieren am Bildschirm, an denen die Planeten entlanghüpfen“, meint Kan.

Nachdem das Team das Grundspiel entwickelt hatte, verbrachte es Wochen und Monate mit dem Feinschliff. *Mad Planets* war so geschrieben, dass bereits

wenige veränderte Parameter für eine komplett andere Spieldynamik sorgten. „Erst nach langer Spielzeit fand ich heraus, dass man Schwung an einem Planeten holen und ihn umkreisen kann, ohne jemals getroffen zu werden. Der Komet kam deshalb ins Spiel, um derartige Tricks zu verhindern.“ Vieles im Spiel war nicht geplant, sondern eine Konsequenz der verwendeten Gleichungen, deren Parameter erst mit Hunderten Teststunden harmonisierten. „Es machte Spaß, aber irgendwas fehlte immer noch. Erst im letzten Entwicklungsmonat kamen Astronauten ins Spiel. Ohne sie gäbe es kein *Mad Planets*.“

Die herumfliegenden Astronauten sind eine vorzügliche Quelle für Bonuspunkte und damit auch für Extraleben. Umso spaßiger sind die Speziallevels, in denen ausschließlich die Raumfahrer gerettet werden sollen. Kan hält zurückblickend den Wechsel zwischen drei und vier normalen Runden und dem Astronauten-Bonusabschnitt für eine gute Idee. „Allerdings brachten die Raumfahrer auch Frustmomente, da sie immer vom



» [Arcade] Zerstört Planeten vor ihrer Ankunft für die perfekte Runde.



» [Arcade] Die Kometen entstanden erst in letzter Minute.

Raumschiff wegfliegen. *Mad Planets* bleibt auch wegen seines Zufallsfaktors in Erinnerung. Denn kein Spiel war wie das zweite ...“ Er fährt fort: „Auf gar keinen Fall dürfen die großartigen Soundeffekte von Dave Thiel unerwähnt bleiben. Vor allem der Kometen-Sound, die harmonische Fanfare für eine perfekte Runde und die krachige Explosion des Raumschiffs gehören zum Besten.“ Diese Effekte waren nicht einfach per Sampling aufgenommen, sondern manuell generiert worden.

Ein weiteres Markenzeichen von *Mad Planets* ist das spezielle Design des Automaten selbst, der mit seinem orangenen Logo schon aus der Entfernung ins Auge sticht. Unter der Anleitung von Richard Tracy hatte sich Terry Doerzaph darum gekümmert, und auch Jeff war

in das Automatendesign involviert: „Ich gestaltete außerdem einen Prototyp der Steuerung, der auch in der Spielanleitung zu sehen ist.“

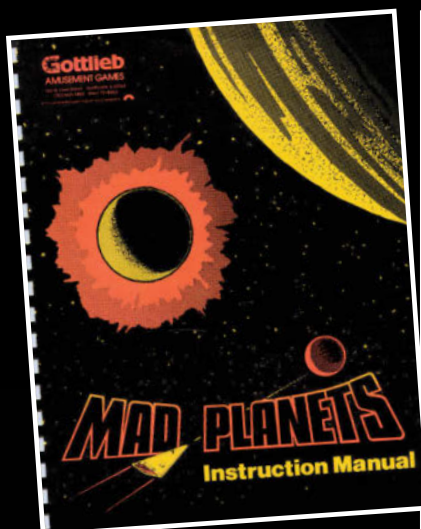
Obwohl sich das Endergebnis sehen lassen konnte, stand *Mad Planets* immer im Schatten der Konkurrenz. „Nur *Q*bert* erhielt als einziges Gottlieb/Mylstar-Spiel die verdiente Beachtung am Markt“, grämt sich Kan. „Dummerweise besaß Gottlieb zudem nur wenig Geld für Vertrieb und Marketing. Unsere Bemühungen versandeten im Nichts.“ Dennoch fühlt Jeff späte Genugtuung: „Immerhin ist *Mad Planets* neben *Q*bert* im Buch '1001 Video Games To Play Before You Die' als zweites Gottlieb-Spiel erwähnt.“

Mad Planets fehlte vielleicht der Charme einiger Konkurrenztitel, dennoch bleibt es als knackiges Shoot-em-up in Erinnerung. Es fühlte sich komplett anders an als viele Mitbewerber, weil es bizarre Eigenheiten besaß. Der anspruchsvolle Genrevertreter erhielt nicht umsonst überwiegend positive Testberichte. Jeff fasst am Ende das Schicksal seines Babys zusammen: „Leider gab es damals massig Alien- und Weltraumballereien, die in direkter Konkurrenz standen. Dennoch bin ich überaus zufrieden, da es immer noch seine Fans hat.“

Speziellen Dank an Kan Yabumoto, Jeff Lee, Simon Nicol und Bill Johnston von www.chompingquarters.com

» Erst im letzten Entwicklungsmonat kamen Astronauten ins Spiel. Ohne sie gäbe es kein *Mad Planets*.«

KAN YABUMOTO ÜBER DAS FEHLENDE SPIELELEMENT



» Die illustrierte Spielanleitung.



» [SNES] Simon Nicos Apocalypse II soll noch veröffentlicht werden.



MAKING OF...



SAM & MAX HIT THE ROAD

Sam & Max Hit the Road ist eines der humorvollsten klassischen Adventure-Spiele aller Zeiten. **Retro Gamer** hat sich mit Steve Purcell, dem Erfinder der Charaktere, in Verbindung gesetzt, um über den Titel zu sprechen.



MAKING OF: SAM & MAX HIT THE ROAD



» Die eigenwilligen Helden kamen gut bei den Spielern an.



»MAX WAR EIN NACKTER HASE MIT SCHARFEN ZÄHNEN, DIE EINEM HAI KONKURRENZ MACHEN KONNTEN.«

In Filmen und im Fernsehen sind Duos gang und gäbe. In Videospielen dagegen fallen uns deutlich weniger Zweiergespanne ein.

Vor allem solche, die à la *Ratchet & Clank* auch wirklich vielen bekannt sind. Eines dieser Duos, das wohl kaum jemanden aus dem Gedächtnis verschwunden sein dürfte, ist *Sam & Max*. Die beiden bildeten aber auch ein wirklich sehr seltsames Gespann. Mit seinem Anzug und den trockenen Sprüchen war Sam der perfekte Detektiv – ganz abgesehen davon, dass es sich um einen Hund mit extralangen Schlappohren handelte. Sein Partner Max war ein nackter Hase, dessen scharfe Zähne einem Hai durchaus Konkurrenz machen konnten, von seinem Naturell mal ganz zu schweigen.

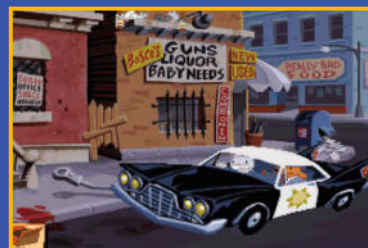
Im LucasArts-Adventure *Sam & Max Hit the Road* begaben sich die beiden Cartoon-Helden auf die Suche nach einem Yeti und besuchten unterwegs einige bizarre Touristen-Attraktionen. Beispielsweise den weltweit größten Ball, der aus Bindfäden besteht, oder einen Golfkurs voller Alligatoren. LucasArts' Grafikadventure lebte von seinen bekloppten Titelhelden und war als Parodie auf Amerika und seine Sehenswürdigkeiten zu verstehen.

Sam und Max verzeichneten ihren ersten Auftritt im Comic *Monkeys Violating the Heavenly Temple* aus dem Jahr 1987. Die Charaktere wurden von Steve Purcell erschaffen, den wir für diesen Report aufspüren konnten. Er verrät uns die Herkunft des Detektivgespanns: „Mein Bruder hat sich Sam und Max ausgedacht, als er noch ein Kind war. Ich parodierte seine Comics und erschuf so meine eigenen Versionen der Charaktere.“ Sein Bruder verlor irgendwann das Interesse am Comic-Zeichnen, Steve aber machte weiter. „Über die Jahre hinweg haben mich auch *The Blues Brothers* und *Penn and Teller* inspiriert.“ Und das Fahrzeug, mit dem Sam und Max durch die Gegend fahren, sei an ein altes Familienauto angelehnt.

Schon bald hatte sich eine Fan-Basis rund um den unorthodoxen Comic und dessen zynische Protagonisten gebildet. Einige Mitarbeiter von LucasArts wurden auf *Sam & Max* aufmerksam, fährt Steve fort: „Ken Macklin arbeitete damals für Lucas-Film Games. Er hat mich aufgrund des ersten *Sam & Max*-Comics an den Art Director Gary Winnick weiterempfohlen.“ Daraus entstand eine Zusammenarbeit, wobei Steve zunächst an einem

Rollenspiel für LucasArts mitwirkte. Das Projekt wurde jedoch eingestellt. „Kurz nachdem ich einen Job hatte, war ich auch schon wieder arbeitslos“, erinnert sich Steve. „Zum Glück brauchten sie wenig später jemanden, der das Box-Cover von *Zak McKracken* zeichnet.“ Das übernahm Steve mit Bravour und arbeitete danach an Animationen für *Indiana Jones and the Last Crusade*. „Bei einem Spieleentwickler auf der Skywalker Ranch zu arbeiten war wie an einem ständigen Zeltlager für Geeks teilzunehmen. Es war einfach Spitzenklasse.“

Es war nur eine Frage der Zeit, bis Steves Charaktere den Sprung vom Comic auf den Computer-Monitor wagten. LucasArts hatte bereits viele humorvolle Titel auf den Markt ge-

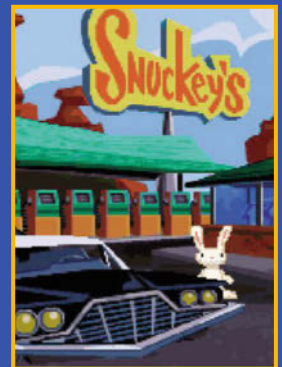


» Ein nervenaufreibendes Adventure.



FAKTEN

- » PUBLISHER: LUCASARTS
- » ENTWICKLER: LUCASARTS
- » ERSCHIENEN: 1993
- » GENRE: ADVENTURE-SPIEL



» Es gibt viele Mini-Spiele.



» Schiffe versenken, nur ohne Schiffe.

MAKING OF... SAM & MAX HIT THE ROAD



» Hat jemand wieder nach Grim Fandango 2 gefragt?



ROADSIDE AMERICANA

Europäer könnten die Sehenswürdigkeiten in *Sam & Max* als Hirngespinnste der Entwickler bei LucasArts abtun. US-Amerikaner werden jedoch erkennen, dass es sich um Parodien realer Attraktionen handelt. Steve bildete die verrückten Eigenheiten von Amerika ab. Ein Beispiel ist der World's Largest Ball of Twine in Cawker City, Kansas. Das Knäuel aus Bindfäden wies im Sommer 2014 einen Umfang von mehr als zwölf Metern auf und war fast dreieinhalb Meter hoch. Im Vergleich zum Pendant in *Sam & Max* wirkt der Ball aber mickrig. Laut dem Spiel würde der ausgerollte Bindfaden nämlich den Jupiter erreichen.

»AUF DER SKYWALKER-RANCH ZU ARBEITEN WAR WIE AN EINEM ZELTLAGER FÜR GEEKS TEILZUNEHMEN.«

► bracht – beispielsweise *The Secret of Monkey Island*. Steves Duo eignete sich perfekt für den entspannten Spielverlauf eines Adventures. „*Sam & Max* funktioniert vor allem dann, wenn du viel Zeit mit den Charakteren verbringen kannst. Dann gewöhnst du dich an die Art und Weise, wie sie miteinander interagieren. Das ist so, als würdest du mit einem Freund reden, der all deine Anspielungen versteht.“

1992 begann LucasArts mit der Arbeit an einem *Sam & Max*-Adventure. Der Release war bereits für knapp acht Monate später geplant. Steve und das Entwicklerteam mussten sich also schnell eine Story ausdenken. Für die Handlung des Spiels orientierte sich Steve am Comic und ließ Erlebnisse aus seinem eigenen Leben mit einfließen. „Das Buch *Roadside America* habe ich sehr gerne gelesen. Es ist ein lustiger Reisebericht, der sich um die verrücktesten Sehenswürdigkeiten in Amerika dreht. Als Kind bin ich quer durch die USA gereist. Das Buch und meine Erfahrungen dienten als Inspira-

tion für meinen zweiten Comic und *Hit the Road*.“

Die *Sam & Max*-Comics richteten sich klar an ein erwachsenes Publikum. Steve war sich anfangs nicht sicher, ob LucasArts Änderungen im Bezug auf den Stil vornehmen wollte. Letztendlich konnte er aber an seinen Ideen festhalten: „Ich finde, das Spiel erinnert stark an die Comics. Es gibt Gewalt und Kraftausdrücke. Waffen finden aber seltener Verwendung. Der Grund dafür ist simpel: Eine Pistole in einem Adventure einzusetzen, macht keinen Spaß.“ Steve erinnert sich an keinen Vorschlag, der durch das Management abgelehnt wurde. „Ich glaube, sie haben uns einfach vertraut.“

Nachdem die Story stand, musste daraus noch ein Spiel werden. Steve arbeitete mit Sean Clark, Michael Stemmle und Collette Michaud zusammen, die vorher an *Indiana Jones and the Fate of Atlantis* beteiligt gewesen waren. Die Balance zwischen der Story und Puzzle-Elementen zu finden war keine leichte Aufgabe: „Wir mussten

immer im Blick haben, wie lange die Spieler nicht mit der Welt interagieren. Viele lustige Szenen ergaben sich aus den Reaktionen der Charaktere auf die Handlungen des Spielers. Wenn du zum Beispiel auf ein Objekt im Raum klickst und eine lustige Reaktion folgt, dann trägt diese Interaktivität zur Stimmung bei.“

Den Entwicklern von *Sam & Max* war es jedoch nicht genug, schlicht Humor mit Rätseln zu verbinden und so ein Spiel abzuliefern. Sie wollten zudem an das Allerheiligste von LucasArts Hand anlegen: die aus ihrer Sicht veraltete SCUMM-Engine, das Grundgerüst aller LucasArts-Adventures seit *Maniac Mansion*. Sie programmierten ein neues Eingabesystem, dessen Mauszeiger sich in Opt k und Funktion änderte, wenn man die rechte Maustaste drückte. Vor *Sam & Max* wählten Spieler noch ein Verb am unteren Bildschirmrand aus und klickten danach auf ein Objekt in der Spielwelt. Die neue Methode sparte die Verb-Auswahl und sorgte gleichzeitig für mehr Platz auf dem Bildschirm.

Für Steve als Story-Verantwortlichen ergab sich noch ein weiterer Vorteil: „Ich finde, ein Symbol-basiertes Interface eignet sich gut für ein Spiel mit vielen verbal geäußerten Witzen. Es wäre doch schrecklich, wenn Spieler den Witz lesen, bevor sie ihn hören. Ich bin mir nicht mehr sicher, aber ich glaube, es war Mike Stemmle, der die Idee für das Interface hatte.“

Das Spiel hätte vermutlich so in den Handel kommen können. Steve hatte aber noch ein paar weitere Ideen. LucasArts war sich bewusst, dass zu schwierige Puzzles dazu führen kön-



» Es stört keinen, dass Sam und Max sprechende Tiere sind.



» Ein ziemlich verrücktes Golf-Spiel.



» Oben: Die Karte von *Hit the Road*.
Unten: Hoffentlich stimmt der Brandschutz.

nen, dass Spieler stecken bleiben, sodass es nichts mehr für sie zu tun gibt, bis sie die Lösung finden. Steve fügte deshalb einige Minispiele hinzu, etwa eines, in dem man à la *Schiffe versenken* Autos mit Bomben zerstören musste. „Die Minispiele sollten für etwas Ablenkung sorgen. Sie waren für alle gedacht, die mal eine Pause vom Knobeln machen wollten“, erklärt uns Steve. „Es ist wichtig, Spielern genügend zum Ausprobieren zu geben, sodass sie selbst entscheiden können, was sie machen wollen.“

Sam & Max Hit the Road sollte nicht nur auf Diskette, sondern auch auf CD-ROM erscheinen. Es war deshalb eines der ersten Adventures mit Sprachausgabe. Steve musste sich zum ersten Mal Gedanken über die Stimmen seiner Charaktere machen. „Donald Sutherland hatte meiner Meinung nach die perfekte Stimme für Max. Er klingt groß und intelligent. Das leichte Lispeln verleiht seiner Stimme eine gewisse Ernsthaftigkeit. Bill Farmer klingt zwar überhaupt nicht nach Donald Sutherland, die Demo-Aufnahmen haben mir aber gut gefallen, weil er den Text sehr trocken übergebracht hat. Er hat es bei seiner Performance nicht übertrieben und mich so zum Lachen gebracht.“ Bill Farmer wurde letztendlich die Stimme von Sam in *Sam & Max Hit the Road*. „Ich würde seinen Sam als eine Mischung aus Johnny Carson und Jack Webb bezeichnen.“ Den wenigsten dürften diese Namen ein Begriff sein: Johnny Carson war der ursprüngliche Moderator der *Tonight Show* und Jack Webb war in der Serie *Polizeibericht* zu sehen.

Sam & Max konnte zum Release nicht nur mit seinen beiden ausgefallenen Helden punkten, sondern besaß auch ein innovatives Interface,

Sprachausgabe und genügend knifflige Rätsel. Es kam 1993 in die Läden und erfreute sich bei Adventure-Liebhabern hoher Beliebtheit. Auch abseits der alteingesessenen Fans kam das Spiel gut an, was wohl zum Großteil auf die Titelhelden zurückzuführen war: „Ich darf mich vermutlich immer noch nicht konkret zu den Verkaufszahlen äußern. Über die Jahre hat sich das Spiel aber viel besser verkauft als anfangs prognostiziert worden war. Der Titel wirkte seltsam, was offenbar viele Leute angesprochen hat. Es gab auch Leute, die dachten, es handelt sich um ein Spiel für Kinder...“

Sam & Max hob sich stark von anderen LucasArts-Adventures ab: In keinem anderen davon steuerte man zwei Charaktere gleichzeitig. Auch in Sachen Humor gehörte das Spiel zu den besten LucasArts-Spielen. Steve hat seine eigene Theorie, warum *Hit the Road* besonders aus der Masse hervorstach: „Es erweckte den Eindruck, ein erwachsener Titel zu sein – beispielsweise durch die verwendete Sprache und die Aggressivität der Charaktere. Dieser Eindruck war aber nicht ganz richtig. Gewalt beispielsweise bekamen Spieler nur selten direkt zu sehen.“

Seit der ursprünglichen Veröffentlichung von *Sam & Max Hit the Road* sind immer wieder Neuauflagen erschienen. Der Emulator ScummVM bietet zudem so ziemlich jedem die Möglichkeit, den Titel nachzuholen oder wieder mal zu erleben. Steve ist erfreut darüber: „Ich bin immer überrascht, dass *Sam & Max* heute noch gespielt wird. Ich treffe ab und zu Leute, die *Sam & Max* früher gespielt haben und den Titel immer noch sporadisch starten. Die Mühe hat sich also gelohnt!“



WEITERE TEILE DER SERIE:

Sam & Max: Freelance Police
(PC, eingestellt)
Sam & Max: Season One
(PC, Xbox 360, Wii, 2006)
Sam & Max: Season Two
(PC, Xbox 360, Wii, 2007)
Sam & Max: The Devil's Playhouse
(PC, PS3, 2010)

DAS WIEDERSEHEN

2004 kündigte LucasArts *Sam & Max: Freelance Police* an, stellte die Entwicklung jedoch wieder ein. 2005 erhielt Steve Purcell die Lizenz an den Charakteren zurück und vergab die Rechte an Telltale Games. Dort arbeiteten unter anderem ehemalige LucasArts-Mitarbeiter an einem neuen *Sam & Max*-Spiel. Es wurde ein Episoden-Adventure.

Ende 2006 erschien die erste von sechs Folgen von *Sam & Max: Season One*. Ein Jahr später folgte die zweite Staffel bestehend aus fünf Episoden. *Sam & Max: The Devil's Playhouse* ist die dritte und bislang letzte Staffel. Sie ist im Jahr 2010 erschienen. Seitdem hat sich Telltale von den klassischen Adventures weit entfernt: Ihre Comic- und TV-Umsetzungen wie *The Walking Dead* oder *Game of Thrones* sind sehr atmosphärisch, gaukeln die Entscheidungsfreiheit aber zumeist nur vor und bieten „Rätsel“, die von einjährigen Schimpansen gelöst werden können.



ENTWICKLER-HIGHLIGHTS

MANIAC MANSION
PLATTFORMEN: PC, APPLE II, AMIGA, COMMODORE 64, NES, FAMICOM
JAHR: 1987

THE SECRET OF MONKEY ISLAND
PLATTFORMEN: PC, AMIGA, MAC, SEGA CD
JAHR: 1990

INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS (IM BILD)
PLATTFORMEN: PC, AMIGA, MAC
JAHR: 1992



Die Kamera schwenkt entlang eines hohen New Yorker Industriegebäudes aufwärts und Max Payne spricht die ersten Worte im Spiel: „Sie waren alle tot.“

Action-Fans wissen: Diese Szene bildete den Anfang von *Max Payne*, einem der atmosphärischsten Shooter überhaupt. Ein Spiel, das Zeitlupen-Effekte (die sogenannte Bullet-Time) im Genre etablierte und Inspirationen aus Film Noir, nordischer Mythologie, Graphic Novels und asiatischen Action-Filmen bezog. Das alles verbunden mit einer düsteren Geschichte um einen gebrochenen Mann, der Rache an den Mördern seiner Familie nehmen will.

Im Spiel spricht der Protagonist die Worte auf Englisch, da *Max Payne* offiziell nie eine deutsche Sprachausgabe erhalten hat. Es befand sich zwar eine gekürzte Version mit deutscher Sprachausgabe in Arbeit. Unter anderem sprach Joachim Tennstedt (die deutsche Stimme von John Malkovich) die Hauptperson. Es kam jedoch nie zur Veröffentlichung, da auch eine Indizierung dieser Version durch die BPJS (heute BPjM) wahrscheinlich erschien, die nach dem Release im Jahr 2001 bereits die interna-

tionale Version indizierte. 2012 wurde diese auf Antrag des Publishers Take Two wieder vom Index gestrichen. Einen Eindruck der deutschen Synchronisation könnt ihr euch in der Mobil-Umsetzung von *Max Payne* machen, die für iOS und Android erschienen ist.

Um die ganze Geschichte hinter *Max Payne* zu erzählen, gehen wir ins Jahr 1996 zurück. Die späteren *Max Payne*-Macher Remedy Entertainment veröffentlichten in diesem Jahr ihr erstes MS-DOS-Produkt: *Death Rally*. Das Actionspiel mit Fahrzeugen kommt gut an und das Studio beginnt zu expandieren. „Der Chef von Remedy, Samuli Syvähuoko, hat mich angerufen und gefragt, ob ich an einem neuen Spiel mitwirken möchte“, erzählt uns Peter Hajba, der unter anderem für Animationen, Partikel-Effekte und Texturen in *Max Payne* verantwortlich war. „Ich habe Animation in Dublin studiert. Das Studium sollte drei Jahre dauern. Ich habe mich aber dazu entschlossen, das Angebot anzunehmen und nach Espoo in Finnland zu ziehen.“ Remedy war damals ein kleines Studio. Peter erinnert sich daran, dass der Keller eines Grün-

» [PC] Max ist dem Autor Sam Lake nachempfunden.



Retro Gamer rekapituliert die Entstehungsgeschichte von *Max Payne*, die sich über zwei Kontinente erstreckt. Peter Hajba und Scott Miller erzählen von Bullet-Time, Treffer-Scanning und Camcorder-Aufnahmen.

MAX PAYNE

Remedy entwickelte sich von einer Garagenfirma zu einem professionellen Entwickler.

PETER HAJBA



FAKTEN

- » **PUBLISHER:** Rockstar Games, Apogee Software
- » **ENTWICKLER:** Remedy Entertainment
- » **ERSCHIENEN:** 2001
- » **PLATTFORM:** PC
- » **GENRE:** Third-Person-Shooter

» [PC] Für den Graphic-Novel-Stil wurden Fotos bearbeitet.



dungsmitglieds als erstes Büro diente. „Später haben wir unserer erstes ‚echtes‘ Büro gemietet. Remedy wandelte sich von einer Garagenfirma zu einem professionellen Entwicklerstudio.“

Remedy wollte die Zusammenarbeit mit dem Publisher Apogee Software fortsetzen, der Spiele künftig unter dem Namen 3D Realms vertreiben wollte. Apogee-Gründer Scott Miller erinnert sich an Remedys Vorhaben: „Mir wurden drei Ideen präsentiert. Ein Vorschlag war für ein Rennspiel in 3D, ein anderer für ein Weltraum-Strategiespiel, das ein bisschen an *Homeworld* erinnerte. Die letzte Idee war ein isometrischer Shooter im Stile von *Loaded*. Sie nannten das Spiel *Dark Justice*. Erstaunlicherweise wollte Remedy die drei Spiele gleichzeitig entwickeln.“

Scott hatte bereits einige Erfahrung in der Entwicklung und im Vertrieb von Videospielen und überzeugte Remedy, sich ausschließlich auf das *Dark Justice*-Projekt zu konzentrieren. Er erinnert sich an das Gespräch mit einigen Führungskräften von Remedy: ▶

HÖHEPUNKTE

Die besten Momente aus Remedys Shooter zusammengefasst.



DER SCHMERZ BEGINNT

■ Im ersten Abschnitt kehrt Max nach Hause zurück und muss den Mord an seiner Frau und seiner Tochter miterleben. Ursprünglich wollten die Entwickler die Szene im Graphic-Novel-Stil darstellen.



EIN INTIMER MOMENT

■ In einem frühen Kapitel kämpft sich Max durch ein zwielichtiges Hotel. Dort trifft er auf den Gangster Rico Muerte und die Prostituierte Candy Dawn, die sich ungern vom Protagonisten stören lassen.



RAGNA ROCK

■ Der nordisch angehauchte Nachtclub bildet wohl den stimmungsvollsten Schauplatz in *Max Payne*. Am Ende steht ein Kampf gegen Jack Lupino, der glaubt, er könne mit Dämonen kommunizieren.

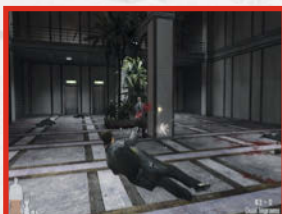
„Ich habe mir diese Liste mit 30 oder 40 Namen angesehen und da stand ‚Payne‘. Das sollte der Name werden!“

SCOTT MILLER



DIE ALBTRAUM-ABSCHNITTE

■ In diesen furchteinflößenden Szenen bekommt es Max mit Visionen seiner Familie zu tun. Er läuft durch endlos lange Korridore, begleitet von den Schreien seiner Frau und Tochter.



AESIR CORP

■ Der letzte Angriff auf den AESIR-Konzern setzt sich aus einigen coolen, aber auch fordernden Gefechten zusammen. Unter anderem warten Gänge voller Laser, angriffslustige Helikopter und viele Explosionen auf Max.



ICH KANN KUNG-FU

■ *Max Payne* besaß eine aktive Modding-Community. Die Mod „Kung Fu“ gehörte zu den besten. Sie brachte Max Martial-Arts-Techniken bei, die zusammen mit der Bullet-Time sehr cool wirkten.



» [PC] Manche Gesichtsausdrücke wirkten lächerlich.

► „Ich wollte sie davon überzeugen, die Handlung des Spiels in den Fokus zu rücken. Die Charaktere sollten jeweils besondere Eigenschaften besitzen. Ich habe vorgeschlagen, das Spiel nach dem Protagonisten zu benennen, so wie wir das mit *Duke Nukem* gemacht haben.“ Scott wies außerdem darauf hin, dass auch ein Film zu diesem Charakter denkbar wäre, falls das Spiel erfolgreich sei. Genauso ist es dann später auch passiert...

Um erfolgreich zu sein, musste erst einmal ein griffiger Name gefunden werden. „Ich bin auf den Namen Max gekommen“, sagt Scott. „Zu der Zeit war noch ‚Heat‘ der Nachname. Wir wussten, dass dieser nicht perfekt ist, haben uns aber dennoch den Markennamen gesichert – das war eine Art Notfallplan.“ Scott schätzt die Kosten für den Markennamen auf um die 15.000 US-Dollar. 3D Realms und Remedy waren aber nicht zufrieden. „Einen Monat später kam eine E-Mail von Remedy. Alle Team-Mitglieder hatten Ideen für einen Nachnamen zusammengetragen. Ich habe mir die Liste mit 30 oder 40 Namen angeschaut. Ein Vorschlag war ‚Payne‘. Ich war sofort davon überzeugt, dass das der perfekte Name ist.“

Mit dem neuen Nachnamen „Schmerz“ (Payne klingt wie „pain“) veränderte sich das Spiel drastisch. Peter macht daran die Umstellung von isometrischer Draufsicht zur Schulterperspektive fest. Der Autor Sam Lake schloss sich Remedy an und arbeitete den Protagonisten und die Handlung des Spiels aus. Er war zudem für die Zwischensequenzen im Graphic-Novel-Stil verantwortlich.



ENTWICKLER-HIGHLIGHTS

DEATH RALLY

SYSTEM: PC

JAHR: 1996

ALAN WAKE (ABGEBILDET)

SYSTEM: XBOX 360, PC

JAHR: 2010

AGENTS OF STORM

SYSTEM: IOS

JAHR: 2014

Obwohl Sam einen großen Einfluss auf die Geschichte hatte, wurden Entscheidungen bezüglich *Max Payne* immer gemeinschaftlich innerhalb des Studios getroffen, wie Peter betätigt: Jeder konnte Ideen einbringen. Die Charaktere und die Handlung haben sich in einer Art natürlichem Prozess ergeben. Es wurden immer wieder Details hinzugefügt und manche später wieder fallengelassen. Andere Ideen wurden weiterentwickelt. In einer frühen Version des Spiels sorgte die Valkyr-Droge beispielsweise dafür, dass Gegner zu Monstern mutieren. Im fertigen Spiel haben wir darauf verzichtet.“

Max Payne führte eine neuartige Spielmechanik ein: Bullet-Time. Es war zwar nicht das erste Spiel, das Schießereien zeitweise in Zeitlupe ablaufen ließ, in *Max Payne* waren die Szenen aber besonders cool anzusehen und waren taktisch notwendig, um schwierige Stellen zu lösen. Scott sagt mit sichtlichem Stolz: „An der Entstehung der Bullet-Time war ich beteiligt. Ich habe Remedy besucht und sie haben mir ein Feature gezeigt: Todesa-

animationen in Zeitlupe. Ich war sofort der Meinung, dass der Effekt nicht nur eine optische Dreingabe sein sollte, sondern spielerisch Auswirkungen haben müsse.“ Remedy machte sich daraufhin Gedanken zur Umsetzung. Scott schlug vor, den Spieler mittels eines Tastendrucks für wenige Sekunden zur Zeitlupe wechseln zu lassen. Die Besonderheit sollte sein, dass Max weiterhin in Echtzeit zielte.

Das erklärt auch, warum es keinen

» [PC] Das Buch *The Human Figure In Motion* inspirierte die Animationen.



Multiplayer-Modus in *Max Payne* gibt. Scott dazu: „Die beste Idee in Sachen Multiplayer war, den Bullet-Time-Effekt auf einen Umkreis von gut 12 Metern um den Charakter herum zu begrenzen. Alle Gegner, die weiter entfernt waren, würden nichts von der Zeitlupe mitbekommen. Es ist aber schwer, einen Teil des Spiels langsam ablaufen zu lassen und den anderen in Normalgeschwindigkeit.“

Ergänzt wurde die Bullet-Time durch den Verzicht auf traditionelles Treffer-Scanning. „Die Technologie kommt zum Einsatz, wenn im Spiel ein Schuss aus einer Waffe abgegeben wird. Es wird dann vom Programm eine unsichtbare Linie zwischen der Waffe und dem Objekt gezogen, das das Projektil als Erstes berührt“, erklärt Scott. Die Kugel teleportiert sich im

Spiel dann quasi von der Waffe zum Objekt, was der Realität natürlich widerspricht, für normale Spiele aber keinen Unterschied macht. Für die Bullet-Time hätte das aber nicht funktioniert, schließlich sollte man dort die Kugel sehen, erläutert Scott. „Ich habe vorgeschlagen, auf Treffer-Scanning in *Max Payne* zu verzichten und stattdessen den Flug der Kugel mit einer realistischeren Geschwindigkeit zu modellieren.“

Remedy gewährte der Hauptfigur außerdem cineastisch inszenierte Hechtsprünge. „Anfangs konnte Max nur in eine Richtung springen und schießen“, sagt Peter. Der Texture-Artist Teemu Heinilehto wollte sich damit nicht zufriedengeben. In einer E-Mail schlug er vor, diese Einschränkung durch das Verschmelzen von Animationen zu beheben. Wir haben uns dann genauer mit der Mechanik befasst. Am Ende stand eine Mischung aus acht Sprunganimationen. Es war möglich, in eine Richtung zu springen und frei zu

zielen – in einem 360-Grad-Feld um den Charakter herum. Wir haben es allerdings nicht mehr geschafft, Max während des Sprungs auch nach oben und unten zielen zu lassen.“

Zu jener Zeit war Motion-Capturing noch sehr teuer und wurde selten verwendet. Die Entwickler wählten deshalb eine andere Methode. Peter plaudert für uns aus dem Nähkästchen: „Die Charakter-Animationen waren im Grunde rotoskopiert. Wir sind mit einem DV-Camcorder in eine Turnhalle gegangen, und ein Freund von uns hat ein paar Hechtsprünge vollführt. Außerdem ist er ein bisschen gerannt und hat so getan, als würde er sterben.“ Peter schaute sich die Szenen dann Frame für Frame an und animierte die Charaktere dementsprechend von Hand. Er griff aber nicht nur auf die selbstgedrehten Szenen zurück: „Ich habe mir auch Hong-Kong-Action-Filme angesehen und beobachtet, wie die Stuntmen ihre Tode inszenieren. Darauf basierend habe ich einige Tode in *Max Payne* animiert.“

Um den Schauplatz New York City nachzustellen, griffen die Entwickler auf Fotografien zurück. Ein paar Mitarbeiter der Studios reisten extra in die Metropole, machten Aufnahmen und nutzten diese später, um Texturen für das Spiel zu erzeugen. „Es gab zu der Zeit viele Trends in der Spieleindustrie. Und der ‚Nutze Fotos, um realistischere Ergebnisse zu erzielen‘-Trend gehörte sicherlich dazu“, sagt Peter und fügt hinzu, dass es damals einfacher war, Texturen basierend auf Fotos zu gestalten. „Wir haben kein Normal- oder Bumpmapping bei der Visualisierung verwendet, weshalb wir kein ausgefeiltes Beleuchtungsmodell brauchten. Licht und Schatten waren einfach in den Farben der Textur enthalten. Um die bestmöglichen Ergebnisse zu erzie-

» [PC] Die Kamera dreht sich um den sterbenden Max.



len, mussten wir bei der Aufnahme der Fotos strikte Regeln einhalten, damit Licht und Schatten konstant waren.“

Bei den Charakter-Modellen musste Remedy aus dem beschränkten Budget das Beste machen, erläutert Peter: „Da wir uns dazu entschlossen hatten, Foto-Texturen zu verwenden, mussten wir Gesichter fotografieren.“ Geld für bekannte Schauspieler war aber keines da, was also tun? Ganz einfach: Man fotografierte einfach Remedy-Kollegen sowie Mitarbeiter der benachbarten Unternehmen und Freunde. Peter lacht: „Ich habe es geschafft, dass mein Gesicht nicht in *Max Payne* auftaucht. Aber mein Vater ist in der Szene in der Parkgarage vertreten.“

Peter wirkte während der Entwicklung an verschiedenen Aspekten von *Max Payne* mit. Er erinnert sich gerne an die Arbeit am Spiel zurück. „Genau diese Vielfalt an Aufgaben hat mir gut gefallen. Jeden Tag konnte ich etwas anderes machen.“ Und seine Arbeit und die seiner Kollegen zahlte sich aus: *Max Payne* verkaufte sich mehr als vier Millionen Mal und gilt als Meilenstein im Action-Genre. Die Bullet-Time und Inszenierung der Action prägten das Genre fast so sehr, wie *Matrix* Filme und TV-Werbung geprägt hat. „Wir haben uns alle große Hoffnungen gemacht“, gibt Peter zu. „Der große Erfolg von *Max Payne* hat uns dann aber doch überrascht.“



» Mobius Entertainment (später Rockstar Leeds) entwickelte die GBA-Version.



» [PC] Im New-York-Minute-Modus ist die Zeit begrenzt.



» [PC] Die Kamera folgt der Kugel auf dem Weg zum Ziel.

SCHMERZHAFTE NACHFOLGER

Weitere Auftritte von Max Payne.

MAX PAYNE (GBA) 2003

■ Die Umsetzung ist gut gelungen, bedenkt man die Hardware des Game Boy Advance. Das Spiel setzt auf eine isometrische Ansicht. Die Comic-Szenen sind enthalten. Es fehlen die Alpträume und ein Großteil des Soundtracks.



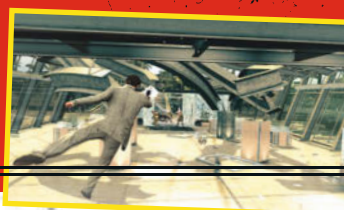
MAX PAYNE 2: THE FALL OF MAX PAYNE 2003

■ Die Handlung wurde in Form einer Liebesgeschichte weitergeführt. Die Verzweigung aus dem ersten Teil ließ der Protagonist hier ein wenig vermissen. Die Bullet-Time war ausgereifter, auch insgesamt sah *Max Payne 2* ein gutes Stück besser aus.



MAX PAYNE 3 2012

■ Rockstar Studios entwickelte Teil 3. Von den kalten Häuserschluchten in New York City verschlug es Max ins brasilianische Sao Paulo. *Max Payne 3* ist der erste Teil der Serie, der einen Multiplayer-Modus besitzt.



MAX PAYNE (FILM) 2008

■ Filmumsetzungen von Videospielen sind selten gut. Die Verfilmung von *Max Payne* mit Mark Wahlberg in der Titelrolle könnte schlimmer sein, aber auch besser. Der Einfluss der Droge wird durch geflügelte Dämonen symbolisiert, die aber real ins Geschehen eingreifen.





Die Mitte der 90er Jahre war eine aufregende Zeit für Spieler. Ständige technische Weiterentwicklung ließ den Wunsch nach neuen Spielerfahrungen laut werden. Trotz dieser Erwartungshaltung hatte niemand das innovative *Crash Bandicoot* auf dem Zettel. Wir sprachen mit Andrew Gavin über den Helden, der für lange Zeit zu Sonys inoffiziellem Maskottchen wurde.



FAKTEN

- » PUBLISHER: SONY
- » DEVELOPER: NAUGHTY DOG
- » ERSCHIENEN: 1996
- » PLATTFORM: PLAYSTATION
- » GENRE: HÜPFESPIEL

CRASH BANDICOOT®

Die Entwicklung neuer Videospiel-Marken stellt sich wohl mancher Spieler so vor: Vorstandsetagen mit wichtig dreinschauenden Managern, die wild mit Verkaufsberichten und Marktanalysen um sich wedeln. Aufgebauchte PowerPoint-Folien mit endlosen bunten Diagrammen. Also einen ausgereiften Plan, bei dem jedes noch so kleine Detail genauestens festgelegt ist. Tatsächlich aber entstanden einige der besten Spiele aller Zeiten ganz anders, nämlich organisch. Zu Beginn waren sie nicht mehr als eine großartige Idee einer Einzelperson oder kleinen Gruppe. Die Entwicklungsgeschichte gerade solcher Titel ist oft genauso spannend wie das eigentliche Spiel.

Die Geschichte von *Crash Bandicoot* ist eigentlich die Geschichte von Andrew Gavin und Jason Rubin. Die beiden gründeten ihr kleines Entwicklungsstudio, das heute unter dem Namen Naughty Dog weltweit bekannt ist, während ihrer High-school-Zeit – im zarten Alter von 16 Jahren. Bereits 1994 hatten sie eine beeindruckende Referenzliste vorzuweisen, auf der sich Titel wie *Keef the Thief* oder auch *Rings of Power* wiederfanden. So richtig kam ihre Karriere aber erst an der Universität ins Rollen, als sie erstmals eigenes Geld investierten: In ein Prügelspiel namens *Way of the Warrior* für den

3DO. Ein Projekt, auf das der Publisher Universal Interactive Studios (UIS) aufmerksam wurde.

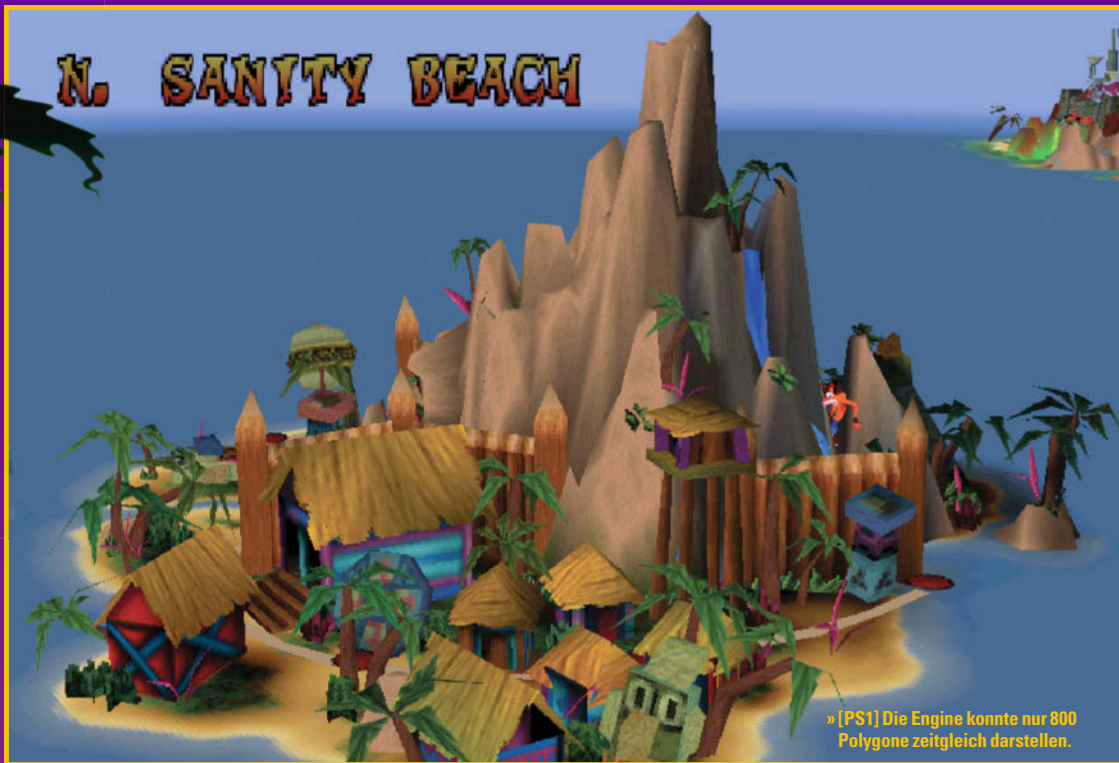
Nach der Veröffentlichung von *Way of the Warrior* erhielt Naughty Dog einen Vertrag über drei weitere Spiele, und außerdem Büroräume auf dem Gelände von Universal. Ein Deal, der das junge Studio so richtig in Schwung brachte! Was wörtlich gemeint ist, denn Naughty Dog verlegte seinen Firmensitz von Boston nach Los Angeles, also von der Ostküste der USA an die Westküste. Ein heftiger Road Trip, der so

manche Freundschaft in eine tiefe Krise stürzen würde.

Nicht so bei Gavin und Rubin. Die lange Fahrt erwies sich vielmehr als Glücksfall, wie sich Andrew erinnert: „Jason und ich hatten bereits monatelang über unser nächstes Spiel gesprochen, aber erst während der dreitägigen Fahrt nach L.A. machten wir endlich Fortschritte.“ Zuvor hatten sich die beiden intensiv mit Arcade-Spielen beschäftigt – 1994 waren Spielautomaten noch relevant – und kamen zu einer aus heutiger Sicht offensichtlichen



» [PSone] Ein Fan-Liebling: der Whole Hog-Level.



» [PS1] Die Engine konnte nur 800 Polygone zeitgleich darstellen.



» [PS1] Das Spiel ist berühmt für seinen Mix aus Plattformern und 3D-Adventure.



» [PS1] Crash Bandicoot wäre nicht Crash Bandicoot ohne seine irren Charaktere.

NEUER STERN AM SPIELE-HIMMEL

Naughty Dog wollte ein Spiele-Maskottchen erschaffen, und das gelang tatsächlich. Seit der ersten Veröffentlichung 1996 erschienen 17 weitere *Crash Bandicoot*-Titel auf den unterschiedlichsten Plattformen. Wie die großen Vorbilder *Sonic* und *Mario* verließ auch *Crash Bandicoot* seine Hüpfspiel-Pfade und versuchte sich an Genres wie Renn- und Party-Spielen – und wurde zum direkten Konkurrenten erfolgreicher Titel wie *Mario Kart* oder *Mario Party*. Obwohl die Rechte mehrmals den Besitzer wechselten – von Naughty Dog zu Traveller's Tales zu Radical Entertainment –, erfreut sich Crash noch immer großer Beliebtheit. Vielleicht ist das der beste Beweis dafür, wie gut den beiden Freunden gleich im ersten Schritt das Charakterdesign gelungen ist.



Erkenntnis: „Drei der damals wichtigsten Genres hatten den Sprung in die dritte Dimension gewagt. Rennspiele mit *Ridge Racer* und *Virtua Racing*, Prügler mit *Virtua Fighter* und Actionspiele mit *Virtua Cop*.“ Zwar profitierten Rennspiele nach Gavins Überzeugung mehr von der dritten Dimension als beispielsweise die Prügelspiele, dennoch standen alle Zeichen auf 3D. Also beschloßen die Partner, ihr eigenes Lieblingsgenre in die dritte Dimension zu hieven: Action-Plattform im Stil von *Sonic the Hedgehog*.

Also präsentierten sie ihr Konzept einem Vice President von Universal, Mark Cerny, und Naughty Dogs erstem Angestellten, Dave Baggett. Alle vier waren sich einig: Die Idee war genial und, für die damalige Zeit, einzigartig. Soweit die vier wussten, arbeitete kein anderes Studio daran, das Plattform-Genre in die dritte Dimension zu hieven.

Als Nächstes sah sich das Quartett mit der Frage konfrontiert, für welches System man eigentlich entwickeln sollte. Bekannt waren die technischen Spezifikationen des

Abgesehen von technischen Spezifikationen gab es einen weiteren, vielleicht noch wichtigeren Faktor bei der Wahl des Zielsystems zu bedenken: Naughty Dog hatte es sich in den Kopf gesetzt, nicht nur einen 3D-Plattformern, sondern einen ikonischen Charakter mit Zugkraft für eine ganze Serie zu erschaffen. Also musste man die Konkurrenz auf der jeweiligen Konsole in Betracht ziehen. Würde man sich für Sega entscheiden, würde man immer nur die zweite Geige nach *Sonic the Hedgehog* spielen. Dasselbe galt für

» Sony war zwar ganz neu in der Branche, aber ihre Firma war sexy. Genau wie ihre Konsole.«

Die grundlegende Idee für ihr neues Projekt kam ihnen am zweiten Tag der Reise. Während der Fahrt durch Amerikas Flachland, in Sachen Ernährung voll auf McDonald's vertrauend, gaben sie ihrem Spiel folgenden vielsagenden Arbeitstitel: Sonics Hintern. „Darauf kamen wir, als wir uns fragten, wie ein 3D-Action-Plattformern aussehen würde. Die Antwort war klar: Die meiste Zeit würde man auf Sonics Hintern starren. Zugegeben, das klingt etwas seltsam, das Konzept fanden wir aber ziemlich cool.“

Als das Duo in Los Angeles eintraf, hatte sich ihre Idee verfestigt.

3DO, des noch nicht veröffentlichten Sega Saturn, der Hardware-Erweiterung Sega 32X sowie die Daten der mysteriösen PlayStation. Bei dieser Auswahl fiel die Entscheidung nicht schwer, wie sich Gavin erinnert: „Der 3DO hatte zu wenig 3D-Power, der 32X war aus unserer Sicht so was wie Franksteins Monster und verkaufte sich schlecht. Und der Saturn hatte dieses seltsame Hybrid-Prinzip mit Modulen und CDs. blieb noch Sony. Die waren zwar ganz neu in der Branche, aber ihre Firma war sexy, genau wie ihre Konsole! Für uns die mit Abstand beste Wahl.“

Nintendo, deren pummeliger Klempner beeindruckende Erfolge feierte. Sony hingegen hatte gar kein Maskottchen – eine Lücke, die Naughty Dog zu gerne füllen wollte. So wurde Willie der Beuteldachs geboren, wie Crash ursprünglich heißen sollte.

Was gibt es zu beachten, wenn man den nächsten *Sonic* erfinden will? Naughty Dog wusste, dass ihre Figur witzig und liebenswert sein musste. Außerdem brauchte man einen geeigneten Gegenspieler, der nicht schon nach einem Spiel langweilig wird. Gavin erinnert sich noch gut an den Entstehungsprozess: „Wir aßen bei einem

Making Of ... CRASH BANDICOOT



ENTWICKLER- HIGHLIGHTS

CRASH TEAM RACING
SYSTEM: PLAYSTATION
JAHR: 1999

**JAK & DAXTER: THE
PRECURSOR LEGACY**
SYSTEM: PS2
JAHR: 2001

**UNCHARTED 2: AMONG
THIEVES (IM BILD)**
SYSTEM: PS3
JAHR: 2009

► durchschnittlichen Italiener, als ich plötzlich dieses Bild von einem fiesen Genie mit riesigem Kopf vor Augen hatte. Kluge Cartoon-Bösewichte müssen einfach große Köpfe haben.“ Naughty Dogs Bösewicht sollte sich vor allem über seine Einstellung und seine zahlreichen Untergebenen definieren. Beim Design orientierte man sich an Brain von *Pinky und der Brain*, während die Untergebenen klar von den Wieseln aus *Falsches Spiel mit Roger Rabbit* inspiriert waren. So erschuf man einen Antagonisten, der immer den kompliziertesten Weg sucht und alle Fehler auf seine Handlanger schiebt. Der Name dieser Figur war Doctor Neo Cortex.

Die Idee stand, nun ging es ans Design. Darum kümmerten sich Charles Zembillas und Joe Pearson, die das gewollt cartoonige Aussehen der Figuren entwickelten. Die beiden sind maßgeblich für den fantastischen Look verantwortlich, für den *Crash Bandicoot* bekannt ist. Die schönsten Designs der Welt bringen aber nichts, wenn man den Look nicht vernünftig auf der gewählten

Hardware umsetzen kann. Und an dieser Stelle brachte die PlayStation einige Probleme mit sich.

Andrew berichtet: „Dave hatte große Schwierigkeiten, eine Engine samt Tools zu erstellen, die unsere Cartoon-Welten rendern konnte. Also mussten wir umdenken – und einige innovative wie wegweisende Entscheidungen treffen.“ Die PlayStation hatte einen ungewöhnlichen 512x240-Video-Modus, den kaum ein Entwickler nutzte. Laut Gavin fraß dieser Modus zwar viel Videospeicher und ließ kaum Platz für Texturen. Dafür ließen sich hier prima Dreiecke mit Shadern (aber ohne Texturen) rendern – und zwar fast genauso schnell wie im weiter verbreiteten 320-Modus. „Weil die Polygone der 3D-Figuren eh sehr klein waren, sahen die Charaktere mit Shadern am Ende sogar besser aus als die texturierten.“

Trotzdem blieb das Problem, dass der 512x240-Modus zu wenig Platz für Texturen ließ. Daher kreierte Gavin einen algorithmischen



Texturenpacker sowie ein virtuelles Speichersystem, das die 8 bis 16 MB großen Originale der Grafiker in die mickrigen 2 MB RAM der PlayStation zwängte. „Dave hingegen musste einen verrückten, bidirektionalen Kompressor erfinden, um die 128 MB großen Levels auf 12 MB zu verkleinern“, erinnert sich Gavin. „Und natürlich ein Werkzeug, das die Konstruktion unserer gigantischen 3D-Welten bewerkstelligte.“

Nicht nur die grafische Darstellung brachte Herausforderungen mit sich, auch das grundlegende Gameplay gestaltete sich problematisch. Da es keinen vergleichbaren Titel nach Machart von *Crash Bandicoot* gab (auch wenn Nintendo sicherlich schon an *Super Mario 64* werkelt), konnte man sich nirgends abschauen, wie so ein 3D-Plattformers eigentlich funktionierte. Folge-

» Wir mussten umdenken und einige innovative wie wegweisende Entscheidungen treffen. «



» [PS1] Angeblich wollte Universal Interactive Entertainment *Crash* ursprünglich *Wizzy the Wombat* oder *Ozzie the Ottsel* nennen.



WERBE-MASKOTTCHEN

Als *Crash Bandicoot* auf den Markt kam, wurde das Spiel fast zum Synonym für Sonys PlayStation. Zwar war Crash nie das offizielle Maskottchen der neuen Konsole, dennoch erweckten einige Werbekampagnen genau diesen Eindruck. In einer Werbung beispielsweise besucht *Crash Bandicoot* das Nintendo-Hauptgebäude und macht sich über Mario lustig. Die einzige Szene, in der überhaupt etwas

vom Spiel zu sehen ist, zeigt hauptsächlich den PlayStation-Controller. Und in einem australischen Werbespot betritt ein Gentleman einen Gemischtwarenladen und verhält sich wie Crash. Die gesamten 30 Sekunden wird unten links das PlayStation-Logo eingeblendet, bevor der damals berühmte Slogan über den Bildschirm flackert: „Do Not Underestimate The Power of The PlayStation.“

richtig musste selbst etwas scheinbar Simples wie die Steuerung immer wieder überarbeitet werden: „Ich habe die Programmierarbeit übernommen, aber Mark hat mir mit seinem ständigen Nörgeln sehr geholfen. Das waren Dinge wie ‚Der hält nicht schnell genug an‘ oder ‚Er muss noch ein, zwei Frames lang springen können, nachdem er über den Rand gelaufen ist, sonst frustriert das nur.‘ Denn meistens hatte er Recht!“

Fast jeder Aspekt des Spiels durchlief diesen Feintuning-Prozess. Und einige der heute bekanntesten Spielelemente entstanden als elegante Lösungen für spezielle Probleme, die die dritte Dimension mit sich brachte. Die berühmten Kisten etwa waren eine Maßnahme, um die sonst zu leere Spielwelt auf interessante Art und Weise zu füllen. Denn die PlayStation konnte maximal vier Objekte (oder Gegner) mit hoher Polygondichte darstellen.

Die Entwicklung von *Crash Bandicoot* schritt gut voran, doch es fehlte noch ein Publisher. Man hatte zwar einen Vertrag mit Sony, allerdings deckte dieser nur die Entwicklung des Spiels ab. Naughty Dog musste sich also selbst um einen Third-Party-Publisher kümmern. Da das Team aber hoffte, ein Maskottchen für die PlayStation zu erschaffen, ergab eigentlich nur die Veröffentlichung direkt durch Sony Sinn. Zum Glück hatte Gavin noch ein Ass im Ärmel: „Um Thanksgiving 1995 erstellten unser Grafiker Taylor Kurosaki und ich ein zweiminütiges Vorführvideo mit Spielmaterial, das wir ‚versehentlich‘ an einen Freund bei Sony durchsickern ließen.“ Bei Sony war man vom Gezeigten sehr angetan! Bis zum März 1996 einigte sie sich mit Universal darauf, dass Sony *Crash Bandicoot* selbst auf den Markt bringen würde. „Zwar ernannte uns Sony niemals offiziell zu ihrem Maskottchen, praktisch



» [PS1] Der Cartoon-Look mit seinen satten Farben ist eine große Stärke der Serie.

waren wir aber genau das“, freut sich Gavin.

Der Rest ist, wie man so schön sagt, Geschichte. *Crash Bandicoot* wurde zum Hit, die Spieler standen Schlange, um das neue Genre selbst zu erleben. Wichtiger noch, der Name *Crash Bandicoot* wurde fest mit der PlayStation assoziiert, ein Kunststück, das im näheren zeitlichen Umfeld nur noch Lara Croft mit dem ersten *Tomb Raider* gelang. Klar, Sony hatte nie ein Maskottchen gesucht und dennoch eines gefunden. Nebenbei gelang Naughty Dog, was noch kein Third-Party-Entwickler erreicht hatte: einen ikonischen Charakter zu erschaffen, der auf Augenhöhe mit *Sonic* und *Mario* herumhüpfte.

40 Millionen Verkäufe später erfreut sich *Crash Bandicoot* noch immer großer Beliebtheit. Wir fragen uns nur, ob der Reihe ein ähnlicher Erfolg beschieden wäre, hätte man am ursprünglichen Namen festgehalten. Denn irgendwie klingt Willy der Beuteldachs einfach falsch... 🐾

» [PS1] Die Endgegner waren Herausforderung und Comic Relief zugleich.



» [PS1] Die Kisten dienten vorrangig dazu, die arg leeren Levels zu füllen.



Omikron

The Nomad Soul

Kultbesetzung: Die inzwischen verstorbene Musikerlegende David Bowie war höchstpersönlich an diesem Open-World-Frühwerk des Entwicklerstars David Cage beteiligt.

Das Action-Adventure *The Nomad Soul* (im Ausland besser bekannt mit dem Namenszusatz *Omikron*) war ein riskantes Unterfangen – noch bevor die Entwicklung überhaupt begann. Denn Spieleentwickler Olivier Demangel wurde bereits 1995 von David Cage für ein gewagtes Vorhaben kontaktiert. Cage versuchte bis dahin sein Glück als Musiker, doch er hatte ambitioniertere Pläne und dank seines Vaters auch volle Taschen. Mit einem sechsköpfigen Team verwirklichte er seinen Traum eines eigenen Spieleentwickler-Studios. Demangel gab seinen sicheren Job beim Entwickler Cryo auf und stieß als Mitgründer dazu – Quantic Dream war geboren. Cage verfügte zu dieser Zeit bereits über ein fertiges Skript für das erste Firmenprojekt.

Das Team fokussierte sich sogleich auf eine aufwendige Spieledemo mit dem Namen *Omikron*, denn Cage wollte so schnell wie möglich einen Publisher finden. Demangel erinnert sich: „Unsere erste Demo besaß eine offene Welt. Man konnte in einer Stadt herumlaufen und mit der Umgebung eingeschränkt interagieren. Das war

wohl einer der ersten 3D-Gehversuche einer Open World – und das Jahre vor *GTA III*.“ Das Firmenvermögen reichte nur für sechs Monate, und erst im fünften Monat schloss Cage den rettenden Deal mit Eidos, der den Fortbestand des Studios sicherte.

Omikron war ein ehrgeiziges Action-Adventure, das wechselweise auf Verfolgersicht und Ego-Perspektive setzte. Letztere hielt nicht nur für Ballereien her, sondern auch für eine immersive SF-Geschichte mit samt interessanten Nebendarstellern und andgedeuteter Erotik. Für weitere Atmosphäre sorgte die urbane Spielwelt mit unterschiedlichen Stadtvierteln, die man auch mit futuristischen Fahrzeugen erkunden durfte. Obendrein beeindruckte *The Nomad Soul* mit einer neuartigen Spielmechanik, dank der man die Kontrolle über NPCs übernehmen darf.

Die Superlative gehen weiter: Kein Geringerer als David Bowie steuerte seine Musik bei. Anders als andere Prominente war Bowie eng in die Produktion von *The Nomad Soul* involviert. Phil Campbell arbeitete als leitender Designer für das Projekt



» [PC] Bereits bei Spielbeginn erlernt ihr die Fähigkeit, in andere Körper zu wechseln.

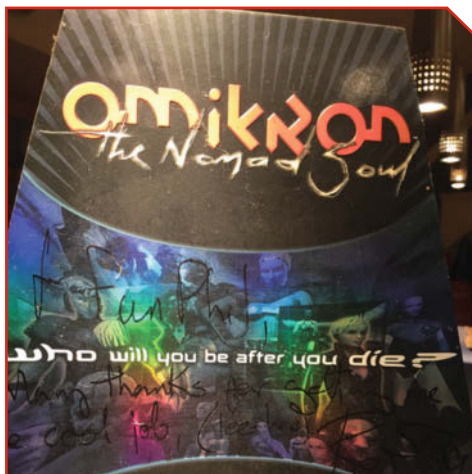
und ist ein Bowie-Fan seit dessen Album „Aladdin Sane“ aus dem Jahr 1973. Umso schöner war es für ihn, dass er bereits in der Frühphase mit seinem Idol zusammenarbeiten durfte. „Zuerst sprachen wir über lizenzierte Songs“, erzählt er. „Wir redeten darüber, welche Musik passend für Omikron wäre. Ich hatte einige seiner berühmten Lieder wie ‚Heroes‘ und ‚Strangers When We Meet‘ vorgeschlagen.“

Doch Bowie wollte einen kompletten Soundtrack extra für das Spiel komponieren! Es folgten zahlreiche Treffen in einem Pariser Apartment, wo dem Musiker die neuesten Konzepte und Entwürfe von Quantic Dream gezeigt wurden, bevor sich dieser an die Arbeit machte. Bowie entwickelte auch die Idee hinter „The Dreamers“ – einer fiktiven Band innerhalb des Spiels, in der sein jüngerer Ich als Sänger auftrat. Phil erinnert sich: „David wollte, dass sein 18-jähriges Alter Ego in der Spielrealität Musik macht und Konzerte spielt. Obendrein sollte er einen psychischen Knacks besitzen, der sich in den Auftritten widerspiegelte.“

Bowie war derart von Omikrons Welt fasziniert, dass er einmal darüber nachsann, in das Spiel als David Bowie einzutauchen, dort seine Persönlichkeit zurückzulassen und als David Jones in die reale Welt zurückzukehren. Bowie wusste genau, worauf er sich beim Medium Computerspiel einließ. Er hatte einen Draht zu Metamorphosen sowie neuartigen Technologien, was er 1998 mit seinem Internetdienst BowieNet bewies. Der Web-Provider fungierte, auch dank exklusiver Inhalte, als Fanclub für ihn selbst, wurde aber 2006 eingestellt.

Der Film *Blade Runner* diente als Inspirationsquelle für die namensgebende Stadt Omikron. Entsprechend düster erschienen die urbanen Viertel, die sich in Anekbah, Jaunpur, Qalisat, Jahangir und Lahoreh unterteilen. Jedes Areal war einzigartig und von dessen vorherrschender Architektur, Kultur und sogar Religion geprägt. Den Bewohnern war es aber nicht gestattet, ihren Stadtteil zu verlassen. Der Supercomputer Ix dient als übermächtiger Regierungsapparat, der alles kontrolliert. Der Überwachungsstaat bietet somit viel Zündstoff für die weitere Erzählung und fortlaufende Missionen.

Schon beim Intro zieht uns die einmalige Atmosphäre in den Bann, wenn uns der Hilferuf des Polizisten Kay'1 669 aus einer anderen Dimension erreicht. Eine grausame Mordserie soll aufgeklärt werden! Doch diese bildet nur den Auftakt, ►



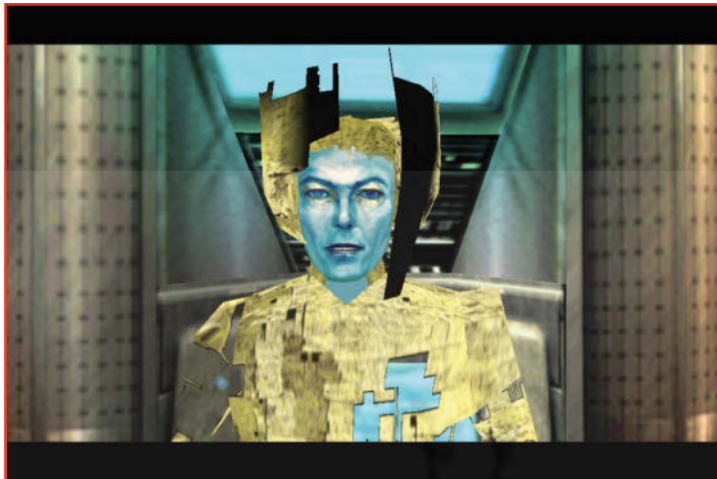
» Phil stand jahrelang in Kontakt mit Bowie. Von diesem erhielt er auch dieses Andenken.



» [PC] Bevor es losgeht, trainiert ihr den Nahkampf besser im Simulator.



» David Bowie persönlich lud Entwickler Phil zu seinen Konzerten ein.



» [PC] Bowie spielt auch das Wesen Boz, das eine Rebellenengruppe anführt.

» **Umso überraschter waren wir, dass David Bowie einen kompletten Soundtrack extra für das Spiel komponieren wollte.** « SCOTT MILLER



THE NOMAD SOUL GRUNDWISSEN

■ Die Spielepremiere von David Cage versetzt euch in eine offene Spielwelt mit düsterem SF-Setting in einem Überwachungsstaat. Darin übernehmt ihr die Kontrolle über verschiedene Charaktere und begegnet dem virtuellen David Bowie, der auch die Musik beisteuert. Ein innovativer Vorläufer des Open-World-Genres.



FAKTEN

- » **PUBLISHER:** EIDOS
- » **ENTWICKLER:** QUANTIC DREAM
- » **ERSCHIENEN:** 1999
- » **PLATTFORM:** PC, DREAMCAST
- » **GENRE:** ACTION-ADVENTURE

DAVID BOWIES MUSIKALISCHES ERBE

Weitere Spiele, die seine Songs beinhalten.



LET'S DANCE

■ *Lego Rock Band* von 2009 besaß einen starken Soundtrack, der auch den Bowie-Klassiker *Let's Dance* enthielt. Ursprünglich kam das gleichnamige Album 1983 auf den Markt. In der Lego-Versoftung tritt Bowie als Klötzchenfigur mit schicken Klamotten und blonder Mähne auf.

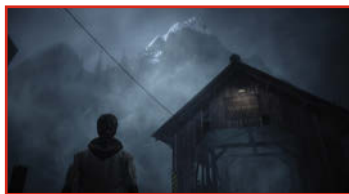
THE MAN WHO SOLD THE WORLD

■ Hideo Kojima bringt gerne bekannte Lizenzmusik in seine Werke ein. Dieser Bowie-Song begrüßt euch im Intro von *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain*. Allerdings nicht im Original, sondern in einer schmalzigeren 80er-Cover-Version von Midge Ure. Obendrein nennt sich Big Boss' Söldnerarmee nach einem Bowie-Stück: *Diamond Dogs*.



FASCINATION

■ *GTA IV* liefert mit *Fascination* das vielleicht perfekte Lied für das Stadtszenario von Liberty City. Das Stück stammt vom Album „Young Americans“ und ist über den Radiosender „Liberty Rock Radio“ zu hören, der von Bowie-Kollege Iggy Pop moderiert wird.

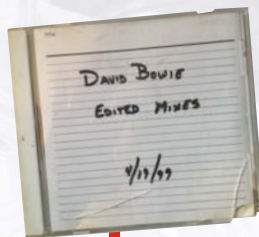


SPACE ODDITY

■ Beim Abspann von Remedys Psycho-Horror *Alan Wake* von 2010 erklingt Bowies *Space Oddity*. Der Weltraum-Song rund um den Astro-Helden Major Tom stammt vom Album „David Bowie“ und thematisiert, wie das Spiel auch, das Abkapseln von der Realität und anderen.

ZIGGY STARDUST

■ Das erste *Guitar Hero* von 2005 enthielt 47 Hits, die ihr auf der mitgelieferten Plastikgitarre nachspielt. Mit im Angebot ist auch der Klassiker *Ziggy Stardust* von 1972, der auf dem Album mit dem ausladenden Titel *The Rise And Fall Of Ziggy Stardust And The Spiders From Mars* erschien.



► der die Tür zu viel dämonischeren Bedrohungen öffnet. Per simplen Tastendruck lädt euch euer Gegenüber nicht nur in seine Welt ein, sondern auch zum Seelentransfer in seinen Körper.

Bereits die ersten Spielstunden gestalten sich so überraschend wie wendungsreich – ein geheimes Konzert von „The Dreamers“ inklusive. Das große Motivationsplus ist die Beherrschungs-Mechanik. Schließlich könnt ihr jederzeit in die Haut eines anderen Charakters schlüpfen! Auf den Straßen Omikrons flanieren genug Ziele oder besser gesagt ahnungslose NPCs umher. Oliviers Begründung zu dieser Idee ist simpel: „Wer hat nicht davon schon mal geträumt? Wir hatten die Möglichkeit, dem Spiel in *Omikron* ein neues Leben, eine neue Familie, ein neues Zuhause und mehr zu bieten.“

Während die optische Gestaltung und die eigens komponierten Bowie-Songs langsam Gestalt annahmen, haperte es in anderen Bereichen. Olivier schlüsselt die Probleme auf: „Dank zahlreicher Kampfanimationen gab es vor allem auf Dreamcast Probleme mit dem Arbeitsspeicher. Außerdem waren wir unentschlossen, ob die Schießereien in der Verfolger- oder Ego-Sicht stattfinden sollten.“ Vor allem mussten alle Mechaniken miteinander harmonieren und eine stimmige Verbindung mit der Spielgeschichte eingehen, was nicht immer einfach war. Programmierer Frédéric Hanouille ergänzt: „Jedes Teammitglied arbeitete an verschiedenen Einzelteilen und verstand das als Herausforderung. Alle konkurrierten miteinander, um das Bestmögliche aus *Omikron* herauszukitzeln.“

Dabei gab es auch Tiefschläge, nicht zuletzt die Einstellung der Umsetzung für PlayStation. Diese geschah, nachdem das Team monatelang daran gearbeitet hatte. Doch Eidos glaubte mehr an einen Erfolg auf der Sega-Konsole, woraufhin sich Quantic Dream entschloss, sich darauf zu konzentrieren. Auch David Bowie musste Arbeit wegwerfen, denn er hatte seine Stücke bereits so umgeschnitten, damit sie neben den Spieldaten auf die kleinere PlayStation-CD passten. Die nicht verwendeten Songs klangen anders als in der bekannten Dreamcast- und PC-Fassung. Obendrein war Eidos unglücklich über das Design des ersten Dämons, der den Spieler in der *Omikron*-Welt überrascht. Dieser sollte



» [PC] Das träge und ungenaue Zielsystem macht den finalen Bosskampf zur Qual.

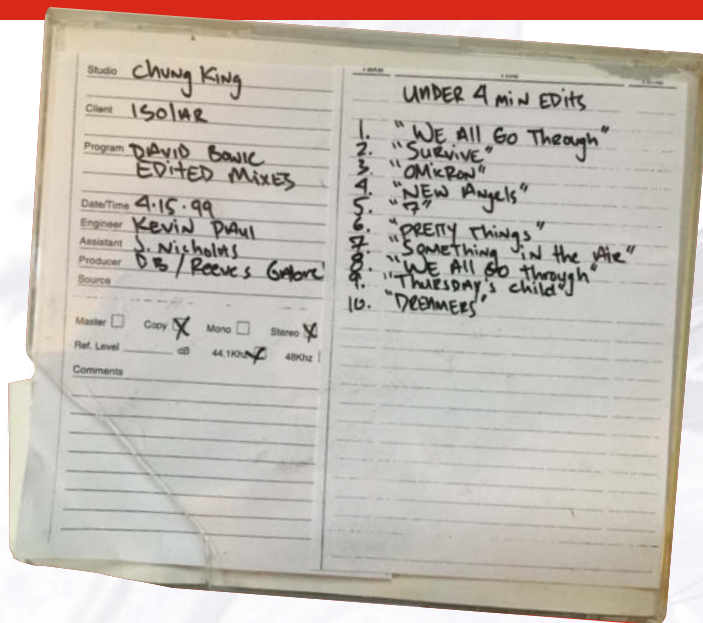
nach deren Ansicht vielmehr auf dem von Tim Curry gespielten Charakter „Darkness“ aus dem Film *Legend* basieren. Nur Wochen vor Erscheinen musste Quantic Dream die Kreatur komplett umändern.

Das reale Endprodukt *Omikron* fiel limitierter aus als David Cages ursprüngliche Vision. Phil tut das heute noch leid: „Uns ging die Zeit aus, deshalb mussten wir an den Umgebungen sparen und die Action vereinfachen. Die letzten Spielkapitel sind viel schneller erledigt, als wir das ursprünglich geplant hatten.“ Er ergänzt, dass die Macher den ersten drei Arealen viel Liebe und Aufmerksamkeit schenkten, die auch den weiteren Gebieten zugute hätten kommen sollen. Doch die enge Deadline ließ das nicht zu. Auch viele der von Cage geplanten Konzepte schafften es nicht mehr ins Spiel.

Phil war jedoch zu keinerlei Kompromissen bei Bowies musikalischem Engagement bereit, das *The Nomad Soul* eine spürbare Tiefe verlieh. Stattdessen standen ganz andere Herausforderungen an: „Wir mussten Wege finden, einer derart großen Persönlichkeit gerecht zu werden. Seine Musik ermöglichte neue Spielaspekte beim Erforschen der Welt. Der Spieler suchte in der Stadt nach geheimen Konzerten der fiktiven Band und klaute sich Musikaufnahmen aus den Wohnungen der NPC-Bewohner.“ Phil hätte letztlich noch mehr mit der Band „The Dreamers“ erschaffen wollen. Stattdessen blickt er etwas traurig zurück auf die sehr simplen Polygonfiguren, die damals jedoch guter Standard waren.

Angesichts der kurzen Entwicklungsphase und knappen Spielzeit in späteren Kapiteln ist es erstaunlich, dass *The Nomad Soul* als ausgereiftes Produkt erschien. Doch trotz der zumeist positiven Kritiken verkaufte es sich in Europa mehr schlecht als recht. Das ist Phil, Olivier und Frédéric jedoch egal: Sie sind stolz auf das Endergebnis. Phil fasst seine Haltung zusammen: „*Omikron* kam noch vor den heute beliebten Open-World-Spielen heraus. Ich denke es inspirierte viele andere Entwickler. Allein das Laufen durch die Straßen der Stadt bringt alte Erinnerungen zurück – die Musik, die lebendigen Charaktere, der eigenartige Schriftsatz.“ Phils Meinung nach ist das Abenteuer auch heute noch ein Besuch wert, vor allem aufgrund der guten Performance der Schauspieler.

Auch Frédéric betrachtet *The Nomad Soul* als einen Vorläufer von Titeln wie *Grand Theft Auto*: „*GTA III* basierte auf derselben Grundidee, nämlich auf verschiedenste Weise spielbar zu sein. Viele liebten unser Produkt und würden es mit aufgefrischter Grafik nochmals spielen wollen.“ Dabei gibt er eine interessante Idee zu Protokoll, die die ursprüngliche Spielerfahrung passend auffrischen



» Die letzten Spielkapitel sind viel schneller erledigt, als ursprünglich geplant.« PHIL CAMPBELL

würde: „Ich kann mir *The Nomad Soul* sehr gut auf aktueller Hardware vorstellen. Vor allem mit der Zukunft des Gaming: Virtual Reality.“

Nach dem Tode David Bowies im Januar 2016 stand *The Nomad Soul* wieder im Fokus der Spielemedien. Viele bezeichneten es als einen Titel, der zu viel versuchte. Seine Fans sprechen dagegen von einem unvollkommenen Meisterwerk. Und Phil verbindet damit liebgewonnene Erinnerungen. Beispielsweise an ein Treffen mit Bowies Frau, während dieser schier endlos an seinem Song *Seven* arbeitete. Oder wie er auf Bowies Konzerte eingeladen wurde und das Idol seiner eigenen Frau vorstellte.

Die Welt hat mit David Bowie ein Genie verloren, das seinen Stempel nicht nur in der Musikszene, sondern auch im Gaming hinterließ. Und wie er es Phil gegenüber einst als Gedankenspiel beschrieb, ist er im Spiel weiterhin als Charakter existent. Phil bringt es auf den Punkt: „In *The Nomad Soul* geht es darum, das irdische Selbst hinter sich zu lassen und in einer fremden Dimension in andere Persönlichkeiten zu schlüpfen. Das ist perfekt für jemanden wie Bowie, der sich gerne fiktive Charaktere erdachte, hinter denen er sich versteckte und die als seine Stimme fungierten. Und wer eignet sich besser für die Musik einer anderen Dimension als der ‚Starman‘ höchstpersönlich?“

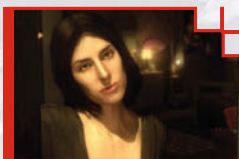
» [PC] Mittels Flyern macht ihr die geheimen Konzerte von „The Dreamers“ ausfindig, die Bowie-Stücke aufführen.



» [PC] In der bizarren Omikron-Welt bekämpft ihr auch mal Halbnackte unter der Dusche.



THE NOMAD SOUL



MEILENSTEINE

FAHRENHEIT

SYSTEM: PS2, XBOX, PC
JAHR: 2005

HEAVY RAIN

SYSTEM: PS3, PS4
JAHR: 2010

BEYOND: TWO SOULS

(IM BILD)
SYSTEM: PS3, PS4
JAHR: 2013



AUS DER FEDER VON DAVID CAGE

■ Nach *The Nomad Soul* folgten von Quantic Dream drei weitere cineastische Spiele. Anders als der Erstling sind *Fahrenheit*, *Heavy Rain* und *Beyond: Two Souls* jedoch weitgehend linear erzählte Spielerlebnisse, die auf eine offene Welt verzichten. Stattdessen steht die Erzählung im Vordergrund. Mit *Detroit: Become Human* folgt demnächst ein PS4-Titel, der anscheinend in die selbe Kerbe schlägt.



THE LEGEND OF THE LOST CITY



FAKTEN

- » **PUBLISHER:** Milton Bradley
- » **ENTWICKLER:** Rare
- » **ERSCHIENEN:** 1990
- » **PLATTFORM:** NES
- » **GENRE:** DIG-EM-UP

Der britische Entwickler Rare ist als Haus- und Hoflieferant von Nintendo und später auch Microsoft bekannt. Doch die selige 8-Bit-Zeit des Studios geht in der Erinnerung oft unter. Das ist schade, denn *Digger T. Rock* ist ein klasse Plattformspiel, das neu zu entdecken wert ist.

Alles begann 1988 mit einem überraschenden Telefonanruf von Tim Stamper (dem Mitgründer von Rare) an Andy Walker –

dem zukünftigen Schöpfer von *Digger T. Rock*. „Ich hatte seit Jahren nicht mit den Stamper-Brüdern geredet, aber von solchen Leuten freut man sich immer zu hören“, beginnt Walker. Tim fiel gleich mit der Tür ins Haus: „Erinnerst du dich an *The Pit*?“

Dieser Automatenklassiker war für Andy ein alter Bekannter, der den Anfang seiner Spielekarriere markierte. Anfang der 80er Jahre hatten er und sein Angestellter Tony Gibson genau jenes Spiel mit maßgeschneiderten Spielhallen-Platinen kreiert. In diesem 2D-Plattformer bohrt

ihr euch durch die Erde, sammelt Diamanten und umgeht herunterfallende Felsen. Homecomputer-Fans kennen das Spielprinzip aus dem ganz ähnlichen *Boulder Dash*. Der amerikanische Publisher Centuri nahm den Automaten ab 1982 in sein Sortiment auf. Chris Stamper, also Tims Bruder, brachte schließlich eine Version auf einem Motherboard von *Galaxian* zum Laufen.

Aufbauend auf diesen Erfolg gründete Andy sein eigenes kleines Unternehmen namens Taskset. Selbiges produzierte in der ersten Hälfte der 80er Jahre zahlreiche gute Spiele für den Commodore 64. Darunter zählen auch *Bozo's Night Out* und die Spielreihe *Super Pipeline*. Dennoch folgte wegen finanzieller Schwierigkeiten 1985 das Aus.

Andy Walker arbeitete als freiberuflicher Entwickler weiter und stellte unter anderem *Uchi Mata* und die C64-Version von *Dragon's Lair* fertig. 1988 werkelte er an *Chevy Shuttle* für den



» [NES] Es gibt immer etwas zu tun, aber reicht die Zeit aus?



» [NES] Hier benötigt ihr genug Dynamit, um euch durchzusprengen.



» [NES] Sprengmittel sind im späteren Verlauf entscheidend.

Amiga, als ihn der anfangs erwähnte Anruf ereilte.

Sein Freund Tim plante eine verbesserte Version von *The Pit* mit aufgefrischten Spielelementen. Der Grund: Er wollte unbedingt seinen japanischen Partner Nintendo mit Produkten bedienen. Deren Konsole NES war jedoch Neuland für Andy. Deshalb erwarb er einen Amstrad PC (nicht CPC) mit einer damals riesigen 20-MB-Festplatte. Mit dieser Entwicklerplattform verlieh er seiner Karriere neuen Schwung. „Tatsächlich gibt es viele Ähnlichkeiten zwischen C64 und dem NES“, so Andy. Denn die NES-Hardware erlaubte gleichermaßen Sprites und Scrolling in alle Richtungen. „Es war eine freundliche Hardware, auf der ich mich heimisch fühlte. Vieles habe ich jedoch Chris Stamper zu verdanken, der mich ständig ermutigte und forderte.“ Denn Tim schaute ihm ständig über die Schulter und kommentierte jederzeit seine Ergebnisse – lobend wie kritisierend.

Das Spiel nahm nicht nur Andys Zeit, sondern auch seine eigenen vier Wände in Anspruch. Großflächiges Grafikpapier säumte die Wände seines Heim-Studios. Er vermerkte darauf den genauen Aufbau der geplanten Höhlen und notierte, wo Felsbrocken, Diamanten oder nervige Riesenmoskitos auftauchen sollten. Der namensgebende *Digger* sollte in die aufgezeichneten Kavernen immer weiter vordringen, eigene Wege schaffen und Geheimtunnel finden.

» Das Gefühl, eine unentdeckte Höhle erstmals zu betreten, war einer dieser Tutanchamun-Momente. «

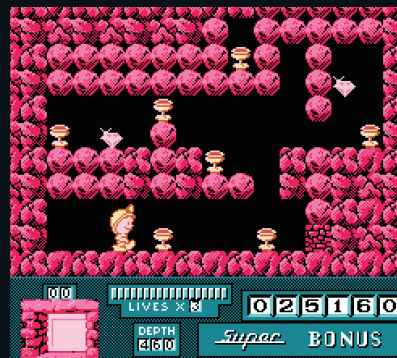
ANDY WALKER

Digger macht einiges anders als das nur einen Bildschirm einnehmende *The Pit*. In den ausgewachsenen Levels setzt der Held seine Schaufel ein, um durch loses Erdreich zu graben. Ebenso nutzt er Strickleitern zur Überwindung großer Abhänge sowie Dynamit. Ganz ähnlich wie in *H.E.R.O.* ließen sich so lose Wände sprengen, um den Ausgang zu finden. Zudem kommen Power-ups ins Spiel, die man aus dem Stein bricht, um superstark zu werden oder Felsen auf Gegner zu werfen. Daneben gibt es massig versteckte Abkürzungen und Teleporter zu entdecken. Beim Spielablauf kommen einem schnell ein italienischer Klempner und dessen Abenteuer in den Sinn.

„Ja, *Super Mario* war definitiv eine Inspiration für mich. Darin steckte so viel, dass es jedes NES-Spiel beeinflusste“, grinst Andy. *Digger* evoziert dasselbe freudige Empfinden, wenn man Neues in altbekannter Umgebung entdeckt. Mal stolpert ihr über einen verdeckten Eingang zu einem neuem Areal, mal kriecht ihr durch ein Schlupfloch, das zu einer Höhle voller Diamanten führt. Beim ersten Anspielen kann man den wahren Umfang nur erah-

nen. Ständig arbeitet ihr euch mit dem Spaten voran und testet diesen an verschiedenen Stellen aus. Wer weiß, was sich dahinter verbirgt? „Das Gefühl, eine unentdeckte Höhle erstmals zu betreten, war einer dieser Tutanchamun-Momente“, analysiert Andy.

Es gibt zahlreiche Schätze zu entdecken, allerdings lautet das oberste Ziel, den Ausgang zu finden. Nur so geht es weiter zum nächsten Areal. In den frühen Levels gestaltet es sich noch einfach, die richtige Säule zum Öffnen dieses Zugangs zu finden. Später wird es verzwickter. Im achten und letzten Abschnitt könnte man fast daran verzweifeln, die richtige Stelle aufzuspüren. Hier ▶



» [NES] Jeder Level endet mit einem Bonusabschnitt.



DARUM GEHT'S

■ Im 2D-Plattformer *Digger T. Rock* erkundet ihr acht verschlungene Höhlensysteme auf der Suche nach der sagenhaften Lost City. Im Weg stehen dabei massig Gegner von Insekten bis Dinosauriern. Wie gut, dass ihr über eine Schaufel zum Graben und für den Nahkampf verfügt. Boni wie Dynamit legen außerdem Durchgänge frei. Die Kombination aus Erforschung unter Zeitdruck und fordernder Action erzeugt ein packendes Spielerlebnis, das voller Geheimnisse steckt. Mehrmaliges Durchspielen ist garantiert!



» Andy Walker ist auch bekannt für *Super Pipeline*.



» [NES] Der T-Rex ist ein starker Bossgegner.





MEILEN-STEINE

SUPER PIPELINE
SYSTEM: C64
JAHR: 1983

POSTER PASTER
SYSTEM: C64
JAHR: 1984

GYROPOD (IM BILD)
SYSTEM: C64
JAHR: 1984

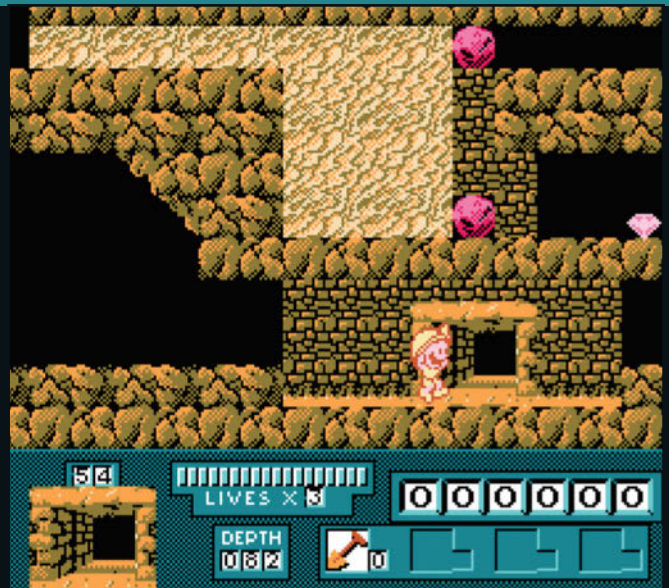
» Andy war
hoherfreut über
Diggers Auftritt in
Rare Replay.



► bringt euch nur viel Geduld und systematische Vorgehensweise weiter. „Wir wollten den Spielern aber nie verarschen“, entschuldigt sich Andy. „Es gab zwar falsche Fährten, aber auch nicht mehr.“

Die Levels bieten viel Abwechslung und Herausforderung. Ihr rutscht über eisige Oberflächen, hüpfst über bewegliche Plattformen und weicht rollenden Felsen aus. Überall lauern Geister, Skelette oder keulenschwingende Höhlenmenschen und machen euren Akrobatikeinlagen nicht selten einen Strich durch die Rechnung. Letztlich erwartet euch als Bossgegner sogar ein eierwerfender T-Rex – Yoshi und das Mario-Universum lassen mal wieder grüßen. Euer größter Feind ist jedoch die unerbittliche Zeit.

„Es geht um Erforschung unter Zeitdruck“, erklärt Andy. „Man schafft es vielleicht rechtzeitig raus, aber verpasst einiges.“ Schnell rennt der Spieler an wertvollen Diamanten vorbei oder hat nicht mehr genug Dynamit zur Hand. Das macht laut seinem Erfinder auch den wahren Reiz des Spiels aus. Der Spieler war immer dran, das eigene Vorgehen zu verbessern. Immer wieder wagte man sich etwas weiter in die unerbittlichen Kavernen vor. „Auch der Spielablauf von *The Pit* war auf diese Panik ausgelegt, dass



» [NES] Endlich am Ausgang – der nächste Dungeon wartet.

einem die Zeit ausgeht. Denn man trifft oft die falschen Entscheidungen, wenn nur noch Sekunden bleiben.“

Beim geistigen Vorgänger *The Pit* ist der eigentliche Feind der Zonker genannte Panzer am oberen Spielrand. Dieser ballert sich langsam durch ein Felsmassiv, um schließlich euer Raumschiff zu zerstören. Vorher müsst ihr den unterirdischen Ausgang finden. *Digger T. Rock* teilt ein weiteres Spielelement mit dem Vorfahr: Nachdem man den Fluchtweg entdeckt, folgt eine Bonushöhle voller Edelsteine, aber auch mit herunterfallenden Felsen. Auch in *The Pit* trifft ihr am unteren Bildschirmrand auf eine derartig verheißungsvolle Höhle.

C64-Kenner entdecken außerdem viele Referenzen auf Andys Commodore-Werke. Das Eingeben der eigenen Initialen etwa ist identisch zu *Super Pipeline*. Auch der

comichaftes Grafikstil und der Humor sind ein Wink auf die alten Taskset-Zeiten der Heimcomputer-Ära. Tim und Andy setzen auf witzige wie liebevolle Animationen, wenn der Held Gegner mit dem Spaten verdrischt oder auf seinem Hintern über das Eis rutscht. Auch das ist fester Teil des Spielcharmes. „Es steckt einfach in der DNS und es besitzt auch etwas Schelmisches. Vor allem, wenn gleich danach etwas Fieses passiert“, erklärt Andy.

Nach 18 Monaten war *Digger* fast fertig. Doch die Stamper-Brüder erinnern Andy, dass vom Modul neben der europäischen 50-Hz-Umsetzung auch eine 60-Hz-Fassung für den amerikanischen Markt entwickelt werden musste. Satt drei Monate benötigt Andy, um das Spiel auch mit der höheren Bildrate

RARES WICHTIGSTE NES-WERKE

Viele Rare-Produktionen der 8-Bit-Ära verdienen Beachtung.



COBRA TRIANGLE

■ *River Raid* trifft *Micro Machines*: In diesem Ballerspiel steuert ihr euer Schnellboot durch lineare Levels und knallt alles ab, was sich bewegt. Außerdem springt ihr über Schanzen und Wasserfälle, bekämpft Haie und Nessie-Monster. Für einen simplen Shooter wird eine Abwechslung geboten.



SNAKE RATTLE 'N' ROLL

■ Wir bleiben in der isometrischen Ansicht: Mit einem Schlangen-Duett kriecht ihr flott durch die Hindernis-Parcours. Dabei schnappt ihr euch herumfliegendes Futter und löst einfache Schalter-Puzzles. Immer noch fordernd, witzig und mit Ohrwurm-Soundtrack.



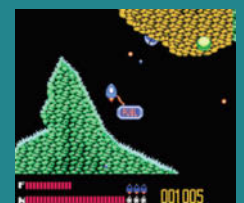
BATTLETOADS

■ Der wohl bekannteste NES-Titel von Rare ist ein raffiniertes Plattform-Abenteuer mit viel Ballerei. Der Held erinnert nicht von ungefähr an die „Teenage Turtles“. Ihr seid nicht nur zu Fuß unterwegs, sondern rast in Fahreinlagen zwischen Hindernissen hindurch. Ein beliebter Evergreen.



RC PRO AM

■ Die isometrische Raserei nimmt sich Anleihen aus Ataris *Super Sprint* und Spectrums *TransAM*. Auf den engen Kursen heizt ihr driftend über den Asphalt, um als Erster ins Ziel zu kommen. Hindernisse, Turbos, Ölpfützen und Extras peppen den hektischen Motorsport auf.



SOLAR JETMAN

■ Ähnlich wie *Thrust* bugsiert ihr euer Raumschiff durch ein Höhlensystem. Am unteren Ende nehmt ihr Fracht auf und bringt diese ans Ziel. Als Fies erweist sich die Schwerkraft, die euch nach unten zieht. Da helfen nur gezielte Schub-Stöße. Obendrein lauern überall Gegner.

vernünftig laufen zu lassen. Die Rare-Leute standen ihm dabei mit Rat und Tat zur Seite. Regelmäßig suchte er deren Studio im Herrenhaus-Hauptquartier im englischen Twycross auf.

„Ich dachte mir immer, was für einen irren Fuhrpark die Stamper doch hatten. Neben einem Porsche Speedster stand dort ein Lamborghini. So etwas sorgt für Aufsehen“, erinnert sich Andy. Die Rare-Gründer waren väterliche Ansprechpartner und jederzeit für ein gemütliches Essen zu haben. Laut Andy verstand Tim Stamper viel von Spieldesign, Chris dagegen war der Geschäftsmann. Ihr Vater hielt die beiden auf dem Boden der Tatsachen. „Sie waren in keinsten Weise überheblich.“

Nach langwieriger Entwicklung und ebenso quälender Prüfung durch Nintendo wurde *Digger T. Rock* schließlich 1990 über den Publisher Milton Bradley veröffentlicht. Andy verpasste dem knackigen Spiel fairerweise genug Extraleben und sogar einige Cheats. Und die waren ziemlich ungewöhnlich: „Ich war Elektriker bei der Navy. Deshalb erdachte ich Morse-Codes auf dem Copyright-Bildschirm“, erklärt er. „Drückt mit dem A-Knopf den Buchstaben X im Morse-Alphabet (einmal lang, zweimal kurz, einmal lang), um unendlich viel Dynamit zu erhalten. Mit dem Buchstaben L erlangt ihr unendliche Leben.“



» [NES] Die Höhlenmenschen sind über euer Eindringen nicht erfreut.



» [NES] Digger findet die richtige Säule, um den Ausgang zu öffnen.



» [NES] Die Schaufel dient zum Graben und als Waffe.

Genau diese Kleinigkeiten machen *Digger T. Rock* zu etwas Besonderem und einem immer noch vergnüglichen Forschertrip. Das Spiel verkauft sich einige Hunderttausend Mal und ist damit Andys erfolgreichster Titel. Laut eigenen Aussagen sprang dabei ein fünfstelliger Betrag für ihn heraus – dank einer fairen Gewinnbeteiligung. Es ist schade, dass der Titel erst zum Ende der NES-Lebenszeit herauskam. Denn so ging er unter schicken Produktionen für neuere Plattformen etwas unter.

Der im Abspann erwähnte Nachfolger erblickte nie das Licht der Welt. Andy stellt klar: „Es wurde natürlich erwartet, dass ich und Rare ein weiteres *Digger*-Spiel produzieren. Aber die Zeiten ändern sich. Ich hätte damals besser planen sollen, wie es auf die nächste Konsole umgesetzt



» [NES] Schwwebende Plattformen nutzt ihr als Transporter.

werden könnte. *Digger* war eines der letzten NES-Spiele – befand sich also am falschen Ende der Konsolenlaufbahn.“ *Digger* war der Konsole auf den Leib geschneidert; eine SNES-Umsetzung wäre mit riesigem Aufwand verbunden gewesen.

Andy kehrte danach der Videospiel-Entwicklung den Rücken und widmete sich ab den 90ern den Glücksspielautomaten; in diesem Feld arbeitet er noch heute. *Digger* erhielt dennoch eine überraschende Rückkehr und späte Ehre. Denn es ist Bestandteil der Spielesammlung *Rare Replay*, mit der Xbox-One-Besitzer die Abenteuer des Minenarbeiters nachholen können. „Ich hatte davon keine Ahnung, bis mich ein Freund informierte. Das gibt mir schon ein wohliges Gefühl!“

Danke an Andy für seine Erzählungen.

» Die Stamper-Brüder waren in keinsten Weise überheblich. << ANDY WALKER



» [NES] Am Ende wartet die Quelle ewigen Lebens, doch ein Sequel kam nie.

UNTERGRUNDKUMPELS

Noch mehr Höhlenforscher.

DIG DUG

■ Der Star Dig Dug aus dem gleichnamigen Spiel bohrt sich durch Erde und Gegner.



LEMMING

■ Einmal beauftragt, lieben es die Lemmings, zu buddeln – bis zum bitteren Ende.



MR DRILLER

■ Mr Driller ist eine Art Jamiroquai der Minenarbeiter. Ohne passende Frisur geht es nicht.



PITGUY

■ Der namenlose Held aus *The Pit* gilt als Diggers-Urahn und verfügt über ähnliche Fertigkeiten.



REPTON

■ Der Hauptdarsteller aus dem Spiel *Repton* hat eine Schwäche für Edelsteine.



ROCKFORD

■ Rockford aus *Boulder Dash* gräbt sich ganz ohne Werkzeug durch die Erde, umgeht Felsen und sammelt Diamanten.



SPACE PANIC

■ Der Held aus *Space Panic* von 1980 durchlebt den ersten Plattform der Welt.



YESOD MOLE

■ Dieser traurig dreinblickende Maulwurf auf dem Mond ist ein gesuchtes Ziel in *Nodes Of Yesod*.



ROBBY

■ Mit Helm und breitem Lachen stellt sich der fröhliche Held dem Abenteuer *Robby Roto*.





KINDER KÖNNEN OBST UND GEMÜSE HÄUFIG NICHT SONDERLICH VIEL ABGEWINNEN – AUSSER IN DER FORM VON SUNDTEUREN SMOOTHIES ODER WINZPORTIONIERTEN FRUCHTZWERGEN. GESUNDER WÄRE ES, SIE SPIELTEN DIG DUG, DENN DORT GIBT ES DIE NAHRUNGSMITTEL ALS BELOHNUNG FÜR DAS AUSSCHALTEN VON MONSTERN.

Minenarbeiter haben es nicht leicht: Sie arbeiten in Klaus-trophobie auslösenden Tunneln, bekommen es langfristig meist mit Gesundheitsproblemen zu tun, und dann ist da auch noch die Gefahr vor Explosionen und Einstürzen.

Doch nicht nur in der echten Welt lauern Gefahren, auch unser Held in *Dig Dug* steht vor Problemen. Jederzeit kann er von herunterfallenden Felsen zerquetscht werden oder einen schrecklichen Feuertod sterben. Darüber hinaus muss er sich in der Tiefe auch noch mit lästigen Monstern herumplagen. Glücklicherweise besitzt er mit seiner Pumpe eine einzigartige Waffe, um sich zu wehren. Er bläst

die Monster einfach so lange auf, bis sie platzen.

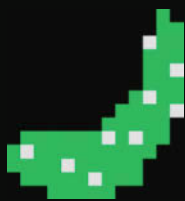
Vor der Veröffentlichung von *Dig Dug* im Jahr 1982 konnte Namco bereits Erfolge mit zwei Labyrinth-Spielen feiern. *Pac-Man* dürfte jedem einzelnen Videospieler ein Begriff sein, aber auch *Rally-X* erlangte eine große Beliebtheit. Beide Titel verfolgten einen ähnlichen Ansatz. Der Spieler wurde in die Rolle des Beutetiers versetzt und dazu gezwungen, seinen raubtierhaften Feinden in einem Labyrinth aus dem Weg zu gehen, während er gleichzeitig Items einsammelte.

Dig Dug invertierte nun diese Erfolgsformel – in diesem Spiel wurde die Person vor dem Bildschirm zum Jäger. Sein einziges Ziel lautete, alle Gegner auszuschalten. ►

PIXEL-PERFEKT



TAIZO HORI



GURKE



RÜBE



AUBERGINE



WASSERMELONE



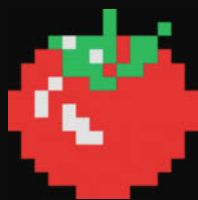
POOKA (GEIST)



GRÜNE PAPRIKA



POOKA



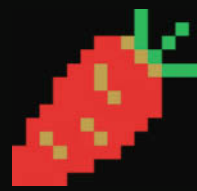
TOMATE



FELS



FYGAR



KAROTTE



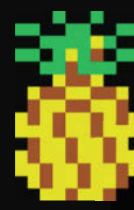
ZWIEBEL



AUFGEPUMPTER POOKA



PILZ



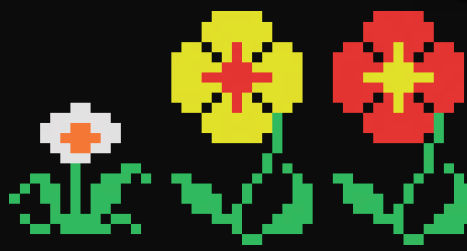
ANANAS



FYGAR (GEIST)



GALAXIAN



BLUMEN



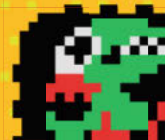
» [Arcade] Feinde mit Steinen zu zerquetschen gibt Punkteboni.

► Während der Spieler in einer 1:1-Situation jedoch gewöhnlich im Vorteil ist, waren seine Widersacher hier besonders aggressiv und zahlenmäßig deutlich überlegen.

In *Dig Dug* erkundet man nicht nur vorgefertigte Höhlen, sondern erstellt sich quasi ein eigenes Labyrinth: Aufgrund der Buddelfähigkeit kommt man überall hin – deshalb war es eigentlich keine Gefahr, von zwei Gegnern eingekesselt zu werden. Dummerweise verfügen auch eure Feinde über eine ähnliche Fähigkeit. Die meiste Zeit orientieren sie sich an den Tunneln, hin und wieder verwandeln sie sich aber auch in eine Geisterform und reisen

durch den Fels, sodass ihr nie vor ihnen sicher seid. Durchs Erdreich bewegen sie sich jedoch langsamer, weshalb es sich lohnt, so wenige Tunnel wie möglich zu graben.

Natürlich wäre ein Spiel, in dem eure Feinde nur wehrloses Kanonenfutter sind, langweilig. Einige risikobehaftete Spielelemente machen die Sache spannender. Während die Pookas noch relativ ungefährlich sind, können die Fygars horizontal Flammen verschießen – greift ihr sie aus eben dieser Richtung an, bekommt ihr für einen erfolgreichen Angriff die doppelte Punktzahl gutgeschrieben. Eine potenzielle Gefahr bergen auch Felsen, von denen



BUDDELMEISTER

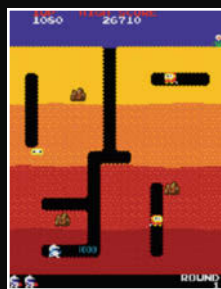
So überlebt ihr in der Tiefe und sammelt viele Punkte.



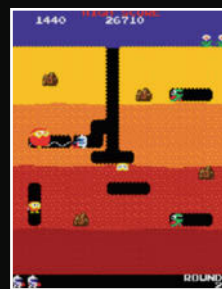
1 Gegner sind schneller als ihr, aber ihr könnt durch sie hindurchlaufen, wenn sie gerade Luft ablassen. Haltet also immer eure Pumpe bereit.



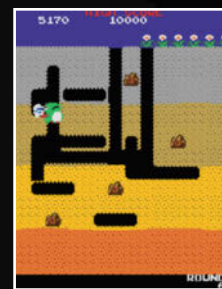
2 Wenn ihr von zwei Feinden verfolgt werdet, pumpt einen auf. Sobald der zweite vorbei kommt, dreht ihr euch um und lasst sie beide platzen.



3 Je tiefer ihr grabt, desto mehr Punkte gibt es für geplatze Feinde. Versucht sie daher bevorzugt weit unter der Erde zu attackieren.



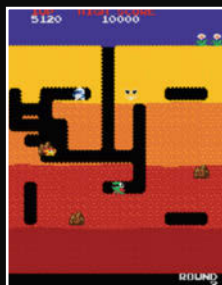
4 Eine dünne Schicht Erde dient als Schutzschild, außerdem könnt ihr dort mit eurer Pumpe hindurch schießen. Doch Vorsicht: Ein Fyggar kann das ebenfalls.



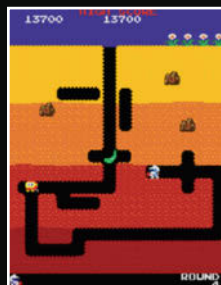
5 Um einen Fyggar horizontal anzugreifen, betäubt ihr ihn am besten aus vertikaler Richtung. So kommt ihr relativ leicht an die Bonuspunkte.



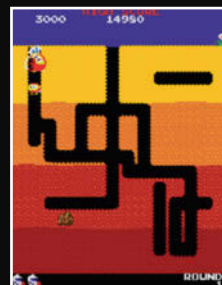
6 Kümmert euch im Zweifel immer zuerst um Fygars. Während ihr einen Pooka aufpumpt, könnte euch ein Fyggar auch auf Distanz noch rösten.



7 Es bringt immer mehr Punkte, Gegner mit Felsen zu plätten anstatt sie platzen zu lassen. Wenn sich die Gelegenheit ergibt – nutzt sie.



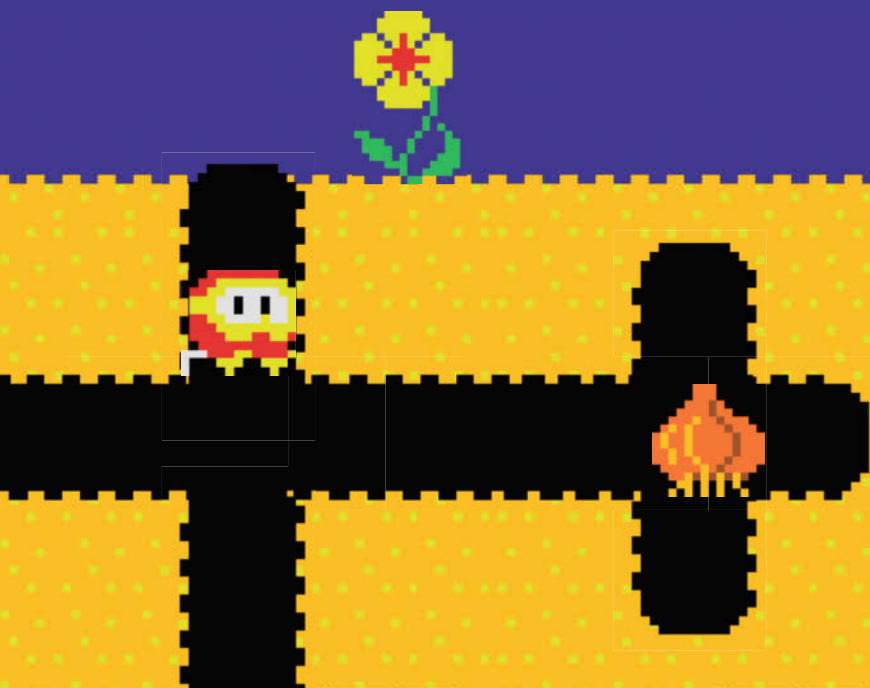
8 Bonusitems erscheinen erst, wenn zwei Steine gefallen sind. Grabt sie daher auch dann mal frei, wenn kein Feind unter ihnen ist.



9 Der letzte Feind flüchtet immer nach links oben. Tötet den vorletzten also so, dass ihr auch den letzten noch erwischt, um keine Punkte zu verpassen.



10 Sammelt so viele Punkte wie möglich! In den meisten Einstellungen gibt es bei 10.000, 20.000 Punkten und auch darüber hinaus je ein Extraleben.



O&A: DOUG MACRAE

Der Gründer der General Computer Corporation erinnert sich an die Konvertierung von *Dig Dug* für das Atari 2600 zurück.

RG: Hattest du *Dig Dug* schon gespielt, bevor du an der Atari-2600-Version gearbeitet hast?

DM: Ja, ich hatte mir das Spiel bereits in Japan angesehen, um die Lizenzierungsabteilung bei Atari zu beraten. Als sie die Rechte endgültig besaßen, bekamen wir auch eine Automatenversion, die wir genauer unter die Lupe nahmen.

RG: Wer gehörte alles zum Team der Atari-Fassung?

DM: Ava-Robin Cohen war für den Großteil der Programmierung zuständig, und ich kümmerte mich um den Display-Kernel. Patty Goodson machte Sounds und Musik, Randall McLamb die Grafiken.

RG: Hattet ihr auch während der Programmierung Zugriff auf den Automaten?

DM: Ja, es stand direkt einer bei uns im Büro.

RG: Was war die größte Herausforderung bei der Konvertierung?

DM: In *Dig Dug* konnten viele Charaktere auf einer horizontalen Linie auftreten. Der Atari 2600 unterstützte nur zwei Sprites (Charaktere) auf dem Bildschirm, was sich jedoch durch einen Reset auf Scan-Line-Basis umgehen ließ. Problematisch



wurde es aber, wenn wir mehr als zwei Sprites auf einer Linie darstellen mussten. Da der Hauptcharakter der Wichtigste war, bekam er beim Flickering mehr Zeit als die anderen Figuren. Am Ende bekamen wir es so gut in den Griff, dass die Figuren kaum flackerten.

RG: Wie lange hattet ihr für die Portierung Zeit?

DM: Es waren vier Monate.

RG: Was gefiel dir an der Atari-2600-Version von *Dig Dug* am meisten?

DM: Das war wohl tatsächlich, dass wir das gerade erwähnte Flackern, der vielen Sprites wegen, auf ein Minimum reduzieren konnten.



in jedem Level gleich mehrere im Erdreich vergraben sind. Buddelt ihr einen Tunnel direkt unter ihnen, fallen sie herunter. Trefft ihr damit indirekt einen Feind, tötet ihr ihn – wie auch euch selbst, falls sie euch auf den Kopf knallen.

Der Grund, warum ihr Felsen trotzdem nicht generell meiden solltet, ist einfach: Ein Kill mit einem fallenden Stein schenkt euch mehr Punkte als ein normaler Kill. Erledigt ihr gleich mehrere Feinde auf einmal, steigt der Zähler noch weiter. Außerdem ist das Entfernen von Felsen der einzige Weg, um an die Bonus-Items in Form von unter der Erde gewachsenen Nahrungsmitteln heranzukommen.

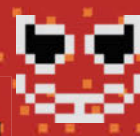
Trotz des Settings unter der Erde war *Dig Dug* alles andere als ein Untergrund-Hit. Den Automaten zierte ein tolles Artwork, und sein Banjo-artiges Gedudel setzte sich sofort in den Ohren fest. Und nicht zu vergessen: *Dig Dug* verzichtete zwar auf mechanische Steuerungs-Innovationen, war aber dennoch massentauglich. Es war simpel und sprach doch mehrere Spielertypen an. Die einen erfreuten sich an der Spielmechanik mit den Felsen, andere pumpften ihre Gegner lieber auf. Und Monster zu jagen und zu töten, ist ein auch von Nicht-Nobelpreis-Trägern nachvollziehbares Spielziel.

Der Automat kam nicht nur in Namcos Heimatmarkt Japan blendend an, sondern auch auf den Exportmärkten im Westen, wo Atari Tausende Geräte verkaufen konnte. Zudem fand *Dig Dug* schon bald darauf den Konvertierungsweg auf

alle möglichen Plattformen. Später im Jahr 1982 kam auch *Mr Do!* von Universal in die Spielhallen. Obwohl es nicht offiziell mit *Dig Dug* in Verbindung stand, war die „Inspirationsquelle“ für den Nachmacher jedem klar. Für Fans des Originals war die Veröffentlichung von *Mr Do!* dennoch ein Segen – auch weil sich Namco mit *Dig Dug 2* bis 1985 Zeit ließ.

Der Nachfolger war dann außerdem nicht so nah am Original, wie man es erwartet hätte. Das Spielgeschehen wechselte in die Vogelperspektive, Feinde (immerhin auch hier Pookas und Fygars) wurden entweder durch Aufblasen getötet oder indem man den Boden unter ihren Füßen einstürzen ließ. An die Beliebtheit des ersten Teils kam *Dig Dug 2* nie heran, weshalb es ausschließlich für das NES umgesetzt wurde und später nur in wenigen Spielesammlungen enthalten war.

Bis ins Jahr 2001 blieb die *Dig Dug*-Reihe vom Erdboden verschwunden. Dann sicherte sich





ATARI 8-BIT 1982

■ Die meisten Atari-Versionen von Dig Dug sind gut gelungen, diese hier ist allerdings großer Müll. Die Grafik ist suboptimal, die Gegner haben falsche Farben, die Kollisionserkennung ist schrecklich. Nur die Musik ist in Ordnung. Atari hatte ein Einsehen und ersetzte diese Fassung 1983 durch einen Atari-5200-Port.



ATARI 2600 1983

■ Gemessen an den technischen Limitierungen ist diese Version exzellent. Die Grafik ist vereinfacht, und die Sprites flackern etwas, doch das Spielprinzip ist mit dem Automaten identisch. Es gibt sogar neue Musik.



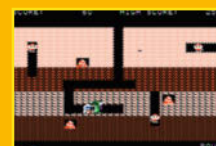
ATARI 5200 1983

■ Wie die meisten Fassungen auf Atari-Geräten schlägt sich auch die für den 5200 sehr gut. Dank passender Farben für das Erdreich und schöner Details wirkt sie näher am Original als andere Ports dieser Zeit.



APPLE II 1983

■ Die Apple-II-Version wurde damals häufig runtergemacht. Warum, wird beim Neuspielen schnell klar: Sie ist hässlich, langsam und träge. Umso ärgerlicher, da sie inhaltlich – seien es Musik oder Extras – komplett ist.



KONVERTIERUNGS-KAPRIOLEN

1982

1983

1984

1985

1986

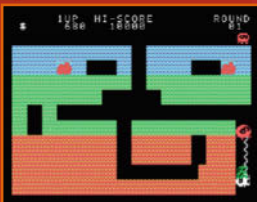
1987

1988

1989

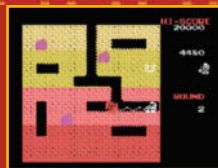
SORD M5 1982

■ Auf dem Sord M5 sieht das Spiel nicht unbedingt wie seine Vorlage aus, dafür kommt es spielerisch aber sehr nah heran. Mit das Überraschendste an dieser Version ist der gelungene Sound, der sich nicht hinter anderen Konvertierungen verstecken muss.



FAMICOM 1985

■ Mit seiner verhältnismäßig starken Hardware ist es kein Wunder, dass Dig Dug für das Famicom eine der besten Portierungen war. Grafik und Sound sind zwar nicht ganz so gut wie in der Spielhalle, aber immerhin nah dran.



MSX 1984

■ Obwohl die Sprites in der MSX-Fassung einfarbig sind, spielt sich Dig Dug auf diesem Heimcomputer wirklich gut. Es läuft flüssig und ist originalgetreu. Der Sound ist gelungen, selbst das Spielfeld besitzt die richtige vertikale Form.



FM-7 1984

■ Für den Port von Dig Dug auf Fujitsus FM-7 war Dempa verantwortlich. Optisch ähnelt die Fassung stark der PC-8801-Version. Das Erdreich sieht besser, die Sprite-Darstellung etwas schlechter aus. Pluspunkte gibt es für die tolle Musik.

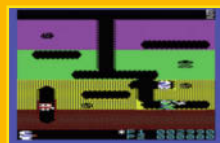


COLECOVISION 1984

■ Die Umsetzung von Atari-soft existiert nur als Prototyp, der Release wurde aufgrund des Videogame-Crashes in den USA abgeblasen. Spielerisch ist es okay, allerdings fehlt die Musik komplett, und das Flackern zur Simulation weiterer Farben ist nervig.

VIC-20 1983

■ Auf dem Commodore-Gerät findet ihr nicht die hübscheste, aber eine (trotz schwacher Hardware) ordentliche Version von *Dig Dug*. Ausgerechnet bei der Steuerung schwächelt sie jedoch.



C64 1983

■ Ein weiterer Port von Atari-soft: Auf dem C64 sieht und hört sich *Dig Dug* fast wie auf dem Automaten an. Die Gegner sind arg aggressiv, und ihr könnt nicht durch dünne Wände schießen, ansonsten gibt es nichts zu meckern.



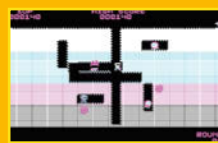
TI-99/4A 1983

■ Besitzer des TI-Systems konnten sich über eine sehr ordentliche Version von *Dig Dug* mit hübschen Grafiken freuen. Die Gegner waren in dieser Fassung allerdings ein wenig aggressiver.



PC 1983

■ Eine schreckliche Version, und zwar unabhängig vom Farbmodus. Alleine schon der piepende Sound... Unter der schlechten Präsentation steckt dann aber immerhin noch eine mittelprächtige spielerische Umsetzung.

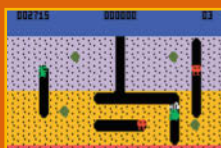


SHARP X68000 1995

■ Das Doppelpack von Micomsoft, bestehend aus *Dig Dug* und *Dig Dug 2*, kam erst spät für den X68000 raus. Wie für das vergleichsweise fortschrittliche System zu erwarten, repräsentiert diese Version das erste *Dig Dug* originalgetreu – eine perfekte Automatenumsetzung.

INTELLIVISION 1987

■ Auch diese Fassung war ein Opfer des Videospiels-Crashes und wurde eigentlich schon 1984 von Atari entwickelt. Zum Glück kaufte INTV die Rechte auf und brachte es doch noch in den Handel.



ATARI 7800 1987

■ Es sieht nicht nur gut aus, sondern spielt sich auch ordentlich. Allerdings hatte es wie viele andere Spiele auf dem 7800 mit der schlechten Sound-Hardware zu kämpfen.



1990 1991 1992 1993 1994 1995 WEITERE

► Infogrames die Lizenzen für eine Low-Budget-Neuaufgabe auf dem PC namens *Dig Dug Deeper*. Das neue Spiel kombinierte Elemente aus den ersten beiden Titeln und stieß bei Kritikern und Käufern auf sehr begrenzte Gegenliebe. Namco jedoch war von dem Konzept überzeugt und legte 2005 mit *Dig Dug: Digging Strike* für den 3DS nach. Das Spiel konzentrierte sich auf Bosskämpfe und kam etwas besser als sein Vorgänger an. Namco brachte überdies zwei Remakes, die beide unter dem Namen *Dig Dug Arrangement* liefen – einmal 1996 in der *Namco Classic Collection Vol. 2* und ein weiteres Mal 2005 als Teil der *Namco Museum Battle Collection*. Neu waren hier ein Zwei-Spieler-Modus, Bosskämpfe und Power-ups.



GAME BOY 1992

■ Ohne Farben und ohne scrollenden Bildschirm hatte die Game-Boy-Version in der Theorie einige Nachteile. Allerdings nutzte man diesen Umstand gekonnt aus und kreierte ein neues *Dig Dug* mit veränderten Regeln, um das Spiel perfekt der zugrunde liegenden Hardware anzupassen.

UND DER REST...

■ Wie schon die ganzen Standalone-Portierungen erschien *Dig Dug* auch als Teil der Namco Museum-Sammlungen für diverse Systeme. Die meisten der hierin enthaltenen Versionen waren (nahezu) perfekte Automatenumsetzungen. Auf diesem Weg fand das Spiel auf PlayStation, N64, Dreamcast, PlayStation 2, Xbox, GameCube, Game Boy Advance, PSP, Xbox 360, PlayStation 3 und Wii.

Neben direkten Nachfolgern gibt es auch noch eine Spin-off-Serie von *Dig Dug*. Der Action-Puzzler *Mr Driller* erschien 1999 als dritter Teil der Reihe, rückte aber einen neuen Star in den Mittelpunkt: Susumu Hori, Sohn des *Dig Dug*-Protagonisten Taizo Hori. Dessen Name ist übrigens doppeldeutig – dreht man die Schriftzeichen für Vor- und Nachname um, ergibt sich das japanische „horitai zo“ – „ich möchte buddeln“. Taizo taucht ebenfalls in einigen *Mr Driller*-Spielen auf, im Gegenzug kommt Susumu auch in *Dig Dug: Digging Strike* vor.

Wie bei vielen frühen Namco-Spielen gibt es zudem in anderen Titeln des Herstellers – darunter etwa *Ridge Racer Type 4* und *Namco X Capcom* – Verweise auf *Dig Dug*, zusätzlich ist es Bestandteil mehrerer Sammlungen. 2012 brachte Namcos Unterabteilung Shifty-Look anlässlich des 30. Geburtsta-

ges einen Webcomic heraus, einige der Charaktere spielten in Disneys *Ralph reichts* mit. Mittlerweile ist *Dig Dug* wieder so gut wie in der Versenkung verschwunden. Dass Namco die Reihe aber weiterhin für Cameos verwendet und in Sammlungen packt, beweist, dass man sich ihrer Bedeutung immer noch bewusst ist.

Dass *Dig Dug* auch heute noch Fans hat, ist leicht erklärt: In einer Zeit, in der Spiele die Vorteile von unverwechselbaren Charakteren erkannten, verband es leicht verständliche Spielmechaniken mit schönen Sprites. Es war nicht der tiefgründigste oder herausforderndste Titel, aber die Pookas sahen hinreichend niedlich aus, um auch Nicht-Spieler anzusprechen. Zudem war das Gameplay einsteigerfreundlich genug, um sie bei Laune zu halten. Nach über 30 Jahren hat *Dig Dug* nichts von seinem Charme verloren: Es ist ein wahrer Klassiker. 🐾



© Original art by Bob Wakelin.
Restoration work by Mark R. Jones

Nach dem großen Erfolg von *Knight Lore* 1984 begann eine ganze Reihe von Isometrie-Action-Adventures aus dem Boden zu schießen. Drei Jahre später bewiesen Jon Ritman und Ocean, dass selbst in diesem übersättigten Genre noch Innovationen möglich waren. **Retro Gamer** ist Prince-Charles-Daleks ausgewichen und versorgt euch mit Expertenwissen über diesen Isometrie-Klassiker.

Knicht *Lore* wird von vielen Spectrum-Besitzern wie eine Legende verehrt: Gameplay, Grafikstil und Präsentation waren überwältigend. Gleichzeitig gilt das isometrische Action-Adventure auch als Höhepunkt des Studios Ultimate Play The Game – schließlich wurde damit ein komplett neues Genre begründet.

Viele Entwickler merkten auf und kopierten den Grafikstil. Auch der Programmierer Jon Ritman, der damals am später berühmten Fußballspiel *Match Day* arbeitete, war beeindruckt. Er arbeitete freiberuflich für Ocean und hatte erste Erfahrungen mit dem Isometrie Genre mit einer humorvollen Batman Umsetzung gesammelt. Hier nutzte er einen alten Spieledesigner Trick: Er überlegte sich zuerst alle Fähigkeiten, die der dunkle Ritter haben sollte. Dann nahm er sie alle weg, damit der Spieler sie sich nach und nach verdienen musste.

Zu seinem Spiel *Head over Heels* führt Jon aus: „Die Keimzelle für die zwei Protagonisten war dieser Gedanke, nur weitergedacht. Außerdem konnte man sie immer wieder voneinander trennen.“ Nach dem Doppelerfolg von *Match Day* und *Batman* war Ocean gewillt, Jon bei seinem nächsten Projekt freien Lauf zu lassen. Er machte sich gemeinsam mit dem Grafiker Bernie Drummond ans Werk und schuf, ohne Lizenz im Nacken, eine giganti

PIXEL PERFEKT

Bernie Drummond füllte *Head Over Heels* mit allerlei abgedrehten Dingen.



BUCH



KRONE



FEDER



RITTER



DALEK-BLASEN



REINKARNATIONS-FISCH



HEELS TASCHE



KANONENKUGELN



HEAD



SKELETT



HUPE



HÜNDCHEN



POLIZEI-BLOCK



AUFZUG



HEAD UND HEELS



HEELS



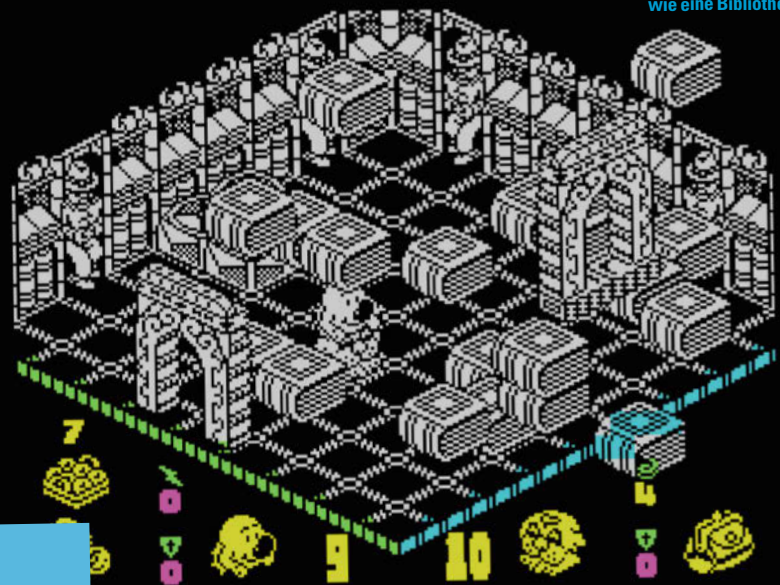
HÄSCHEN



PRINCE-CHARLES-DALEK



TELEPORTER



SPIELPRINZIPIEN

Verzweifelt ihr am fiesen Blacktooth Imperium? Hier sind einige Tipps!



GEHT ANGELN

■ In der Mitte dieses Raums lebt der sogenannte „Reinkarnationsfisch“. Schluckt ihn und er wird sich an euch erinnern, was ihn zu einem praktischen Checkpoint macht, sollten Head oder Heels versehentlich ein Leben verlieren.



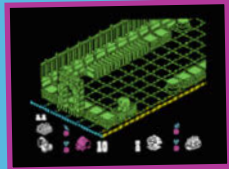
FLAUSCHIGE HÄSCHEN

■ Diese kleinen weißen Karnickel lohnt es sich auf alle Fälle einzusammeln, da ihr damit Power-ups wie Extra Leben, Unverwundbarkeit und höhere Sprünge einsacken könnt. Dafür nimmt man den kleinen Umweg gerne in Kauf.



VERWENDET EINE KARTE

■ Während sich eine Karte als überaus nützlich erweist, ist das Auswendiglernen der Räume die beste Art, *Head Over Heels* zu spielen. Das dauert eine Weile, ist es aber wert (besonders bei vielen Ausgängen wie hier).



SPRINGT HERUM

■ *Head Over Heels* ist im Kern ein Plattformspringer, obschon ein cleveres und tiefgründiges. Ihr werdet viel springen müssen, also ist es essenziell, sich einzuprägen, wie weit jeder Charakter hüpfen kann.



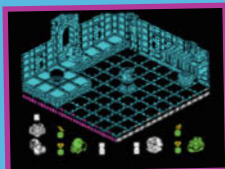
LASST DIE ZEIT FÜR EUCH ARBEITEN

■ Es gibt kein Zeitlimit, also lasst euch Zeit für die Erkundung der Räume. Manchmal kann ein Rätsel nicht sofort gelöst werden, also kehrt später zurück und versucht es noch einmal.



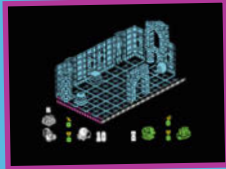
VIER AUGEN SEHEN MEHR ALS ZWEI

■ Einige Rätsel und Räume können nur mit den kombinierten Kräften von Head und Heels gelöst werden. Verzweifelt also nicht, wenn eine Lösung mit einem Charakter unmöglich erscheint.



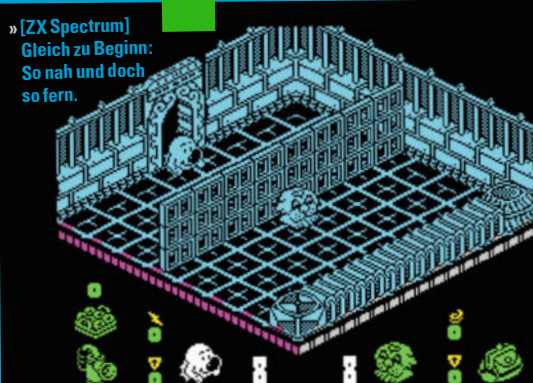
HOLT DIE TASCHE

■ Nur Heels kann die Tasche tragen und es ist entscheidend, dass ihr sie so schnell wie möglich einsammelt. Denn viele Rätsel bauen darauf auf, dass Heels damit Objekte tragen und wieder ablegen kann.



BESSER ALLEIN

■ Die Rätsel einiger Räume verlangen, dass die beiden Spione getrennt voneinander vorgehen. Ihr müsst also ständig grübeln, wie ihr die Agenten einsetzt, um die versklavten Planeten retten zu können.



► sche Spielwelt mit einer Reihe ausgesprochen fordernder Rätsel.

Erstaunlicherweise hatte er für *Head Over Heels* keinen Vorgehensplan oder Ähnliches, bevor er mit der Programmierung begann. Vielmehr „kam einfach alles während der Arbeit.“ Zur Hintergrundgeschichte, über die viel spekuliert wurde, sagt Jon: „Die Story dachte ich mir aus, als das Spiel schon fertig war. Ich brauchte dafür etwa 20 Minuten.“

Die Idee war, dass es zwei Spielercharaktere gab, die anfangs nur durch eine Wand voneinander getrennt waren, und zwischen denen der Spieler umschalten konnte, um die jeweiligen Fertigkeiten zu nutzen. So konnte „Head“ (Kopf) höher springen und Donuts verschießen, um Feinde temporär zu lähmen. „Heels“ (Ferse) dagegen konnte schneller laufen, Treppen emporsteigen und Objekte in einer Tasche mitführen. Wenn man beide verband, konnte man alle Fähigkeiten nutzen und komplexere Rätsel lösen.

Head Over Heels (deutsch etwa „Hals über Kopf“) handelt von den beiden namensgebenden Spionen, die zu einem Planeten entsandt werden, der vom dunklen Blacktooth-Imperium versklavt wurde. Ihre Mission: Eine Rebellion unter

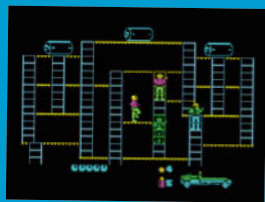
der lokalen Bevölkerung anzetteln. Das bizarre Pärchen wird jedoch schnell gefangengenommen und auf den Strafplaneten des Imperiums gebracht. An diesem Punkt übernehmt ihr als Spieler und müsst das Paar zur Mondbasis führen, wo sie entweder in die Freiheit entkommen oder auf allen vier versklavten Planeten Rebellionen anzetteln können. Wenn ihr dies schafft, beginnt die Bevölkerung des Heimatplaneten Blacktooth selbst den Aufstand gegen ihren Unterdrücker – sodann können Head und Heels dem bösen Imperator den Garaus machen.

Jeder Schauplatz wird von schräg oben dargestellt (eben „isometrisch“) und hat ganz eigene Einwohner und Umgebungen. So bietet ein dem alten Ägypten nachempfundener Planet mumifizierte Feinde und zahllose Pyramiden. Ein dicht bewachsener Dschungelplanet wartet mit primitiven, aber effektiven Fallen auf. Außerdem gibt es natürlich Blacktooth, die dunkle Welt des Imperators. Er lebt in seinem Schloss, das von Bergen umgeben ist, die nur per Teleporter überwunden werden können.



RITMAN-KLASSIKER

Fünf der besten Titel des legendären Spectrum-Entwicklers.



BEAR BOVVER 1983

■ Von den Spielen, die Jon für Artic entwickelt hat, ist dieses mit seinen großen, grellbunt gefärbten Sprites sicherlich das beste. Ihr müsst Batterien für Teds Auto von einer Baustelle besorgen und wenn wir „besorgen“ schreiben, meinen wir „stehlen“!



MATCH DAY 1984

■ Match Day revolutionierte das Fußballgenre auf dem Spectrum und übertraf sogar Artics *World Cup Football*. Zum ersten Mal konnte man einen ordentlichen Pass schießen! Auch die Präsentation und die Optionen waren überragend.



BATMAN 1986

■ Nach dem großen Erfolg von *Knight Lore* von Ultimate drückte Ocean Jon Ritman die *Batman* Lizenz in die Hand, um ein isometrisches Spiel damit zu machen. Das Ergebnis war ein witziger und fesselnder Titel mit dem Fledermausmann.



MATCH DAY II 1987

■ Für die Fortsetzung zu *Match Day* fügte Jon neue Elemente wie eine variable Power Schuss Anzeige und den Hackentrick hinzu. Die Grafik stammte von Bernie Drummond, der schon bei *Batman* mit Jon zusammen gearbeitet hatte.



MONSTER MAX 1994

■ Als einziges Spiel von Jon für den Game Boy war dies ein weiteres exzellentes isometrisches Abenteuer, das in vielen Belangen sehr *Head Over Heels* ähnelte. Darum gilt es oft als spiritueller Nachfolger. Leider verkaufte es sich schlecht.

»Nach dem Doppelerfolg von Match Day und Batman war Ocean gewillt, Jon Ritman bei seinem nächsten Projekt freie Hand zu lassen.«

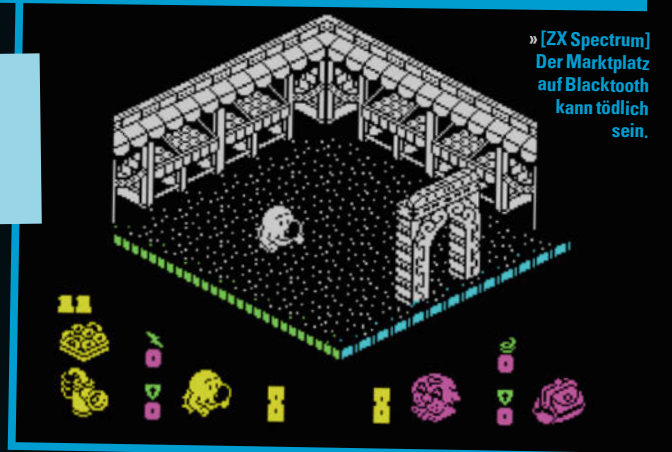
Der ganz eigene Charakter jeder Welt erlaubte es Grafiker Bernie Drummond, viele außergewöhnliche Hintergründe und Sprites zu entwerfen. „Ich ermutigte Bernie, viele Dinge auszuprobieren, die gut aussahen“, erinnert sich Jon. „Es war mir eigentlich egal, was es genau war und ob die Größenverhältnisse überhaupt stimmten. Ich wusste sofort, dass korrekte Relationen nur bedeuten würden, dass die kleineren Objekte hässlich aussehen würden.“ Alle Gegenstände im Spiel bekamen einen Namen. So wurde der Standard-Baustein, der für jeden Planeten subtil verändert wurde,

„Ziegelstein“ genannt. „Ich sagte also zu Bernie, dass ich noch mehr ‚Kleinzeug‘ brauchte und er zeichnete ein paar, von denen ich mir die schönsten herauspickingte.“

Daher stammt der seltsame Stil von *Head Over Heels*, der sich in merkwürdigen Gegnern wie mutierten Daleks, aber auch in hilfreichen Dingen wie knuddeligen Plüschhäschen und Hundewelpen ausdrückt. In jedem Raum der akribisch gestalteten Spielwelt gab es Rätsel zu lösen, Sprünge zu absolvieren und Objekte zu bewegen. Head und Heels haben Zugriff auf eine Reihe von Extras, vergleichbar mit jenen aus Jons früherem Spiel *Batman*. Am nützlichsten sind die weißen Kaninchen, weil sie Extraleben, höhere Sprünge und Geschwindigkeit bringen können.

Head kann auch Donut-Tablets auf sammeln, mit denen er Feinde lähmt. Heels wiederum macht sich Schoßhündchen zunutze – seltsame Kreaturen, die sich beim Anblick von Head kurzerhand wegteleportieren. All diese Elemente gilt es zu meistern, wenn ihr Erfolg haben wollt.

Head Over Heels war seinerzeit eines der wenigen Spiele, die über alle Plattformen hinweg beeindruckende Wertungen abräumten. So schrieb etwa Heinrich Lenhardt im *Happy Computer-Sonderheft* 21 über die Schneider-CPC-Fassung,

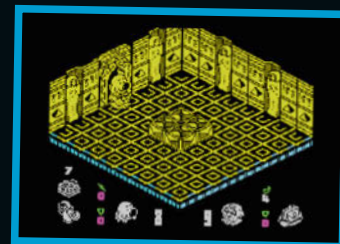


»[ZX Spectrum] Der Marktplatz auf Blacktooth kann tödlich sein.

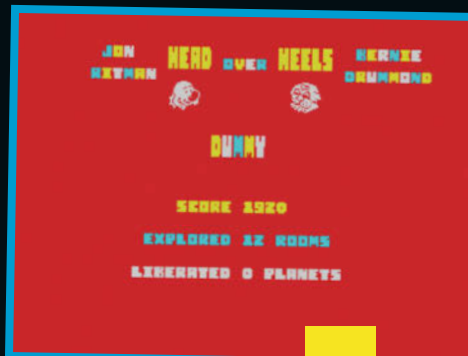
sie sei „ein ebenso komplexes wie faszinierendes 3D-Action-Adventure, das zur absoluten Elite dieses Genres“ zähle. Boris Schneider gibt in der gleichen Ausgabe zu, dass der Titel der Erste sei, der es geschafft habe, dass er „freiwillig länger als eine halbe Stunde mit einem Action-Adventure verbringe“. Dazu kam eine Wertung von 81 %.

Trotz der guten Kritiken und des beeindruckenden Verkaufserfolgs wurde *Head Over Heels* keine direkte Fortsetzung zuteil. Als eines der letzten Spiele von Ocean für den Spectrum brachte der Titel zwei Jahre später zumindest einige 16-Bit-Umsetzungen hervor. Jon Ritman wechselte als freier Mitarbeiter zu Ultimate, die sich nun Rare nannten, und schuf 1994 den Nachfolger im Geiste zu *Head Over Heels*, einen Game-Boy-Titel namens *Monster Max*. Bis heute ist *Head Over Heels* ein Beispiel für gut balanciertes Rätseldesign. Es bleibt nicht nur eines der bekanntesten Spiele der Isometrie-Ära, sondern auch eines der beliebtesten.

Vielen Dank an Jon Ritman für seine Zeit.



»[ZX Spectrum] Auf dem Planeten „Egyptus“.



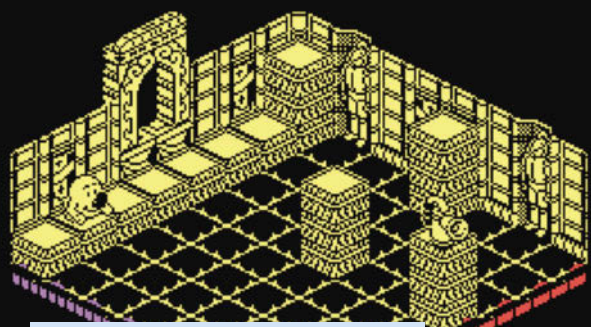
»[ZX Spectrum] Die Statistik fällt ernüchternd aus.



»[ZX Spectrum] Oft gilt es, Kontakt mit dem Boden zu vermeiden.

KONVERSIONS-KAPRIOLEN

Die besten und die schlimmsten Umsetzungen von *Head Over Heels*.



COMMODORE 64

■ Die von Colin Poch (siehe Interview) programmierte C64-Version erhält viele der Features vom Spectrum, bis hin zur monochromen Farbgebung. Durch Vorarbeiten von Jon Ritman wurde die Umsetzung erleichtert. Abgesehen von Verbesserungen beim Sound ist diese Fassung quasi identisch mit dem Original.



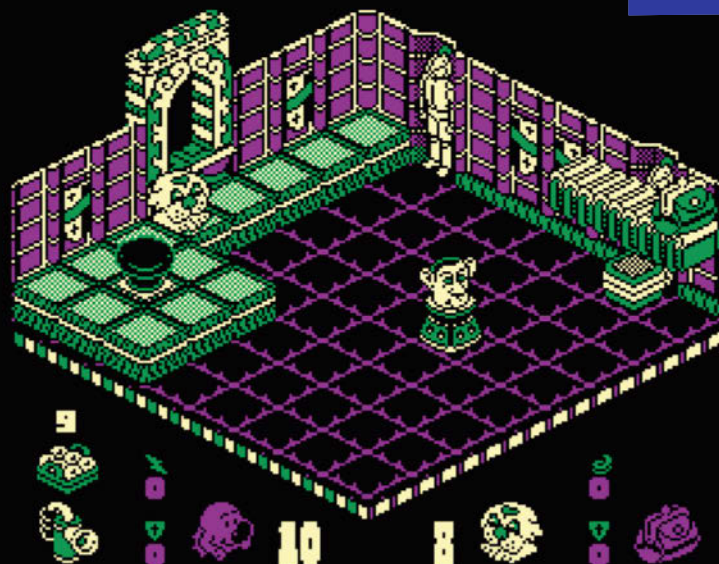
ATARI ST/COMMODORE AMIGA

■ Wie die Amiga-Version (unten im Bild) bekam auch der Atari ST (oben) *Head Over Heels* erst zwei Jahre später ab. Von Colin Poch von der C64-Fassung portiert, bleiben diese Versionen dem Original treu und sind bis auf die höhere Farbanzahl nahezu identisch.



ATARI 8-BIT

■ Die Grafik mag zwar nicht so bestechend sein wie in der Schneider-Version, doch auch auf dem Atari waren die Bestrebungen spürbar, das Original werksgetreu umzusetzen. Auch für diese Fassung zeichnete Colin Poch verantwortlich, wobei die Soundeffekte eher an ein Ballerspiel erinnern und schnell nerven.

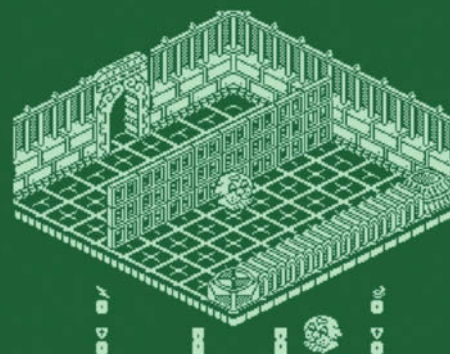
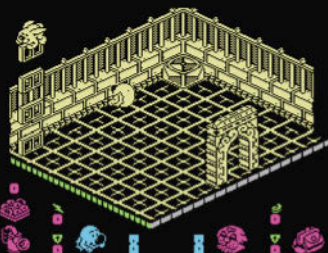


SCHNEIDER CPC

■ Die Schneider-Version wurde vom selben Team aus Jon Ritman und Bernie Drummond entwickelt, wobei Guy Stevens für die Soundeffekte sorgte. Obwohl nur eine „direkte Umsetzung“, sorgten die schönere Farbpalette und der überlegene Sound für eine klare Verbesserung gegenüber der Spectrum-Fassung.

MSX

■ Bis auf ein paar kosmetische Veränderungen bei der Grafik und andere Farben in den meisten Levels ist die MSX-Version mit dem Original identisch. Davon abgesehen bietet sie das gleiche großartige Gameplay.



SCHNEIDER JOYCE

■ Obwohl diese Portierung von *Head Over Heels* die grauen Zellen wie das Original zum Glühen brachte, litt sie unter der unvermeidlichen tristen grünen Grafik. Trotzdem war sie eine gelungene Umsetzung und ebenso Spaßig – nur eben deutlich hässlicher.

»Es war mir egal, was es genau war und ob die Größenverhältnisse stimmten.«

JON RITMAN

PC (RETROSPEC-REMAKE)

■ Wie viele andere beliebte Klassiker aus jener Zeit bekam auch *Head Over Heels* diverse Remakes auf dem PC spendiert. Das beste von diesen ist das liebevoll von Graham Goring und Tomaz Kac gestaltete. Die Spielmechanik wurde beibehalten, die Grafik massiv verbessert und ein Speichersystem hinzugefügt. Ihr könnt den Titel auf www.retrospec.sgn.net/games/hoh selbst herunterladen.

ZX SPECTRUM

■ Die Originalfassung von Jon Ritman war zu ihrer Zeit ein großer Erfolg, obwohl damals das Interesse an isometrischen Spielen schon abzuflauen begann. Für den Erfolg sorgten die aufwendigen Grafiken von Bernie Drummond und die sehr gut balancierten Logik-Puzzles.



ENTWICKLER-INTERVIEW COLIN PORCH

Wir sprechen mit dem Mann hinter den C64-, Atari-ST und Amiga-Umsetzungen von *Head Over Heels*.



RG: Wie gefiel dir das Design des Originalspiels damals?

CP: Ich fand es großartig! Ich mag logisches Denken und Rätsel, also sprach mich das Konzept sofort an.

RG: Der C64 war nicht gerade für isometrische Spiele bekannt. Wie bist du an die Umsetzung von *Head Over Heels* herangegangen?

CP: Im Prinzip musste ich Routinen für den 6502 implementieren, die dasselbe taten wie die von Jon auf dem Z80, was nicht so einfach war, da nicht immer klar war, wozu diese Routinen eigentlich gut waren. Außer dem ist die Mathematik hinter der Isometrie nicht gerade trivial! Und obwohl der C64 tolle Farben bot, konnte ich sie nicht nutzen. Wir hatten für die Räume nur zwei Farben, eine davon schwarz.

RG: Hattest du während der Entwicklung Kontakt zu Jon?

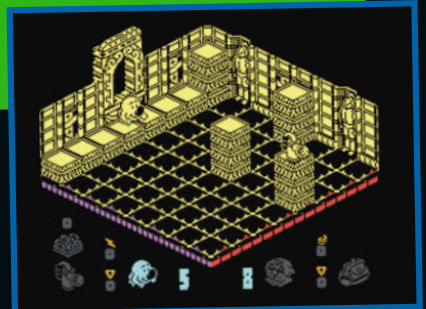
CP: Sehr viel sogar. Wir hatten ein längeres Gespräch bei Ocean, in dem Jon erläuterte, wie man den isometrischen Effekt auf den Bildschirm bekam: Man aktualisierte nur den Teil des Bildschirms, der sich änderte, machte einen Kasten außen herum und fügte die Schichten von hinten nach vorne hinzu. Klingt simpel, ist es aber nicht!

RG: Musstest du etwas verändern, damit das Spiel besser zum C64 passte?

CP: Ich selbst änderte nichts. Allerdings fand ich heraus, dass Jon schon Änderungen vorgenommen hatte, bevor er mir den Code gab. Er war überzeugt, dass der C64 einige der komplexeren Räume nicht mit akzeptabler Geschwindigkeit darstellen konnte, also war das Layout auf dem C64 ein wenig anderes.

RG: Wie kam es dann zu den Atari-ST- und Amiga-Fassungen?

CP: Ich war vom Atari ST fasziniert und beschloss, in meiner Freizeit meine Entwicklerfähigkeiten auf dem Gerät zu verbessern, indem ich *Head Over Heels* darauf portierte. Als ich eine lauffähige Version hatte, zeigte ich sie Ocean und sie boten mir tatsächlich Geld dafür an. Ich konnte allerdings die Daten nicht modifizieren, daher übernahm ich sie einfach unverändert von der C64 Version. Die Grafik jedoch war bunter und schneller.







**OBI-WAN KENOBI IST NICHT MEHR.
DER TODESSTERN NÄHERT SICH DER GEHEIMEN
REBELLENBASIS AUF YAVIN IV. NUR RETRO GAMER
KANN DIE IMPERIALE VERNICHTUNGSMASCHINE NOCH
AUFHALTEN. MÖGE DIE MACHT MIT UNS SEIN!**

Wenn Retro-Spieler an Atari und Filmlizenzen denken, landen sie unweigerlich bei der miserablen Umsetzung des Spielberg-Heulfilms *E.T.* Vielleicht liegt das auch an der Ausgrabung im Jahr 2014, bei der unzählige der während des großen Videogame-Crashes von Atari in der Wüste von New Mexico verscharrten Spielboxen zutage gefördert wurden. Allerdings täte man Atari Unrecht, würde man die Qualität ihrer Lizenzspiele generell auf *E.T.*-Niveau ansiedeln. Tatsächlich war der Konzern für eine der besten Lizenzversionen der frühen 80er verantwortlich: *Star Wars*. ►

VORDACH

■ Das Dach zeigt zwei der berühmten Fluggeräte, die im Spiel enthalten sind.

BILDSCHIRM

■ Die schöne Vektorgrafik wird auf diesem CRT-Monitor dargestellt.

RUND UM DEN CONTROLLER

■ Diese Knöpfe sind nur Attrappen, unterstützen aber das X-Wing-Gefühl.

RUND UM DEN BILDSCHIRM

■ Auch um den Bildschirm herum finden sich Elemente, die das Cockpit authentischer machen.

MÜNZSCHLITZ

■ Im Hintergrund der Münzvorrichtung befindet sich ein Teil des Todesstern-Schemas.

SEITENGRAFIK

■ Darth Vader und sein Schiff sind prominent auf der Seite abgebildet, ebenso X-Wing und Todesstern.

ARCADE-PERFEKTION

Ataris Automat ist eine wahre Schönheit.

Im Jahr 1977 schlug *Krieg der Sterne* im Kino ein wie eine Bombe. Im Videospiel-segment mussten die Fans der Trilogie bis Mitte 1983 warten, um eine wirklich

würdige Umsetzung des Stoffs zu erhalten. Es war das Jahr von Ataris *Star Wars*-Automaten, ein waschechter 3D-Weltraumshooter mit farbigem Vektor-Monitor, wie er zuerst bei *Tempest* zum Einsatz kam. Bei dieser Technik wird das Bild nicht zeilen- und pixelweise aufgebaut, sondern die Objekte jeweils neu als Linien gezeichnet. Als Luke Skywalker spielten wir im X-Wing den Angriff auf den Todesstern nach. Noch besser: Es war das erste Atari-Spiel mit Sprachausgabe. Was könnte für Fans schöner sein, als den Worten der Schauspieler Mark Hamill oder Alec Guinness zu folgen?

Doch der Reihe nach: Nach dem Start der Filmreihe hatte es bereits *Star Wars*-Spiele auf Atari 2600 und Intellivision gegeben. Für beides gab es *The Empire Strikes Back*, 2600-Besitzer konnten zudem in *Jedi Arena* Lichtschwertkämpfe aus der Draufsicht erleben. Die Entwickler hatten keinen Grund, sich für diese Titel zu schämen, aber die Lizenz hatte weit größeres Potenzial.

Als die Vorlage von Ataris Automaten-Spiel, *Star Wars – Episode IV: Eine Neue Hoffnung*, 1977 in die Lichtspielhäuser kam, steckten Videospielkonsolen und Heimcomputer noch in den Kinderschuhen. Es war kaum möglich, den Nervenkitzel des Films in ein Spiel zu übertragen. Die erste Saat des Automaten-*Star Wars* keimte 1980, als Atari seinen Vektorgrafik-Klassiker *Battlezone* veröffentlichte. Dank seiner wegweisenden Elemente, so blickte man direkt am Automat der

Panzersimulation durch ein Periskop, und der damals aufsehenerregenden Liniengrafik wurde es erst in den Spielhallen zum Hit und fungierte dann unter dem Namen *Bradley Trainer* auch als Simulator für den M2-Schützenpanzer beim US-Militär.

Zwei Jahre später erschien der videospieldnahe Disney-Film *Tron*, der einen Lizenzboom auslöste. Als dann der dritte *Star Wars*-Film, *Die Rückkehr der Jedi-Ritter*, in Anmarsch war, erschien die parallele Veröffentlichung einer Automaten-Umsetzung des ersten Films als naheliegende Wahl. Atari-Designer Mike Hally (den wir in diesem Artikel kurz und ab S. 184 ausführlich interviewen) arbeitete mit sechs Entwicklern 18 Monate an dem Spiel. Mike hatte zuvor mit *Gravitar* bereits einen Erfolg gefeiert.

Ataris Vorgabe an ihn war einfach: Mach ein großartiges Spiel! Markeninhaber Lucasfilm war da eine ganz andere Nummer: Schon damals war George Lucas dafür gefürchtet, sehr wählerisch und anspruchsvoll zu sein, was die Umsetzung seines Babys anbelangte: Alle Lizenzprodukte und die verwendete Technologie hatten sich nahtlos in den *Star Wars*-Kanon einzufügen!

Womöglich unter dem Einfluss von Ataris 2600er-Spiel *Star Raiders* nahm *Star Wars* die Gestalt eines Weltraum-Shoot-em-ups an, das sich um den Kampf um Yavin IV dreht, also das Finale des Films. Mike Hally und Crew beschlossen, den Spieler in die Rolle von Luke Skywalker zu stecken, um TIE Fighter abzuschießen, bis zum Todesstern vorzudringen und den berühmten Flug durch den Graben zu schaffen. Lucasfilm stellte ein paar Regeln auf: So durfte Darth Vader zwar auftauchen, sein spezi-

MIKE HALLY

Ataris Automaten-Veteran über sein vielleicht bestes Spiel.



RG: Was dachtest du, als man dir das *Star Wars*-Projekt anbot?

MH: Das war das Aufregendste in meinem Leben. Sie hätten Leute wie Ed Logg oder Ed Rotberg nehmen können, die mir überlegen waren, während ich bloß *Gravitar* und *Akka Anh* gemacht hatte. Aus irgendeinem Grund entschieden sie, dass ich das Projekt leiten und das Spiel designen soll. Ich wusste nicht, wie viel Arbeit das bedeuten würde, doch ich wollte mit dem besten Team das beste Spiel machen. *Star Wars* war ein so wichtiger Titel, er musste erstklassig sein.

RG: War die Projektleitung schwierig?

MH: Ich sprach mit meinen Leuten über Hardware, die bei uns gerade in Entwicklung war und die perfekt fürs Spiel wäre. Aber die Entwicklung dauerte noch lange, so etwa eineinhalb Jahre, was damals viel Zeit für ein Automaten-Spiel war. Heute wirkt es simpel, aber es war die Art von 3D, für die wir die Hardware, den Automaten und den Controller entwickeln mussten, der der Schlüssel dafür war, wie man es spielt. Dann musste es von Lucas abgesegnet werden, was noch mehr Zeit beanspruchte.

RG: Die Verwendung eines Vektorbildschirms im originalen *Star Wars*-Automaten gibt dem Spiel etwas Zeitloses. Wie wichtig war das damals?

MH: Wenn du ein Weltraum-Spiel machen willst, das dunkel ist und in dem es Sterne gibt, dann ist ein Vektorbildschirm perfekt – so lange du nicht Massen von Gebäuden oder realistischen Kram willst, brauchst du keine Rastergrafik. Es war die Hardware, die wir hatten, und Vektorbildschirme waren damals immer noch das Ding im Automatensegment.

RG: Von der Integrierung der Sprachausgabe profitierte die Atmosphäre. War der Einbau schwierig?

MH: Die Dialoge umfassten einige lange Zeilen, die ich rausnehmen konnte. Aber sonst war die Sprachausgabe schwierig umzusetzen, genauso wie die Musik.

RG: Im Automaten zum Reinsetzen fühlt man sich wie in einem X-Wing. War der von Beginn an geplant?

MH: Wir wussten, dass das Spiel sowohl für die Sitz- als auch die Steh-Variante perfekt geeignet wäre. Das ist der Grund, weshalb wir solche coolen Leisten rund um den Monitor angebracht und dieses transparente, dunkle Plexiglas verwendet haben, damit die Leute sehen konnten, was passiert. Und wir arbeiteten lange am Controller, bis er sich gut anfühlte.

RG: *Star Wars* wird immer wieder unter den beliebtesten Automaten aller Zeiten genannt. Woran liegt das?

MH: Das Spielprinzip ist simpel, aber herausfordernd. Und wer liebt *Star Wars* nicht? Man fühlte sich wie Luke persönlich, der Zerstörer des Todessterns. Es ist das beste Spiel, das ich gemacht habe!



STEUERHORN

Der intuitive Controller basiert auf dem Steuerhorn des Militär-Simulators *Bradley Trainer*.

ANDY CRAVEN

Der Mitgründer von Vektor Grafik über die Portierungen von *Star Wars*.



RG: War *Star Wars* das erste Spiel von Vektor Grafik?

AC: Ja, die Firma hatten wir gerade gegründet. Mark Strachan und Dominic Wheatley [die Gründer von Domark, Anm. d. Red.] schauten sich eine meiner Demos an und sagten mir, die Grafik sei perfekt für ein Projekt, das sie gerade an Land gezogen hatten. Ich fragte, um es geht und sie antworteten: „*Star Wars*“. Ich dachte nur, „Leck mich, *Star Wars*!“

RG: An welchen Versionen hast du gearbeitet?

AC: Ich war maßgeblich an den Z80-Versionen beteiligt und der PC-Fassung im Jahr darauf, 1988.

RG: Wart ihr *Star Wars*-Fans?

AC: Hölle, ja. Sie gaben uns einen Automaten und wir spielten ihn rund um die Uhr. Sie gaben uns zudem einen ferngesteuerten, echten R2-D2, das war super.

RG: Wie unterscheiden sich die Versionen für Spectrum und Commodore 64?

AC: Wir mussten mit der Anzahl an sichtbaren Objekten rumspielen, bis es auf Spectrum lief. Die Version war etwas schneller als die für C64, aus der unser großartiger C64-Programmierer Ian Martin aber das Beste rausgeholt hat.

RG: Was dachtet ihr über *3D Starstrike* von Realtime Games?

AC: Ich fand es großartig. Wir waren gut mit den Leuten von Realtime befreundet. Tatsächlich gründeten Ian Oliver und ich Cross Products und entwickelten SNASM, das Cross-Development-System.

RG: Woran erinnerst du dich heute noch in Sachen Entwicklung?

AC: An den Besuch auf der Skywalker Ranch, wo wir unten im Kino saßen, in dem uns George Lucas Hintergrundmaterial aus *Star Wars* zeigte. Das war unglaublich, er nutzte Spitfire-Material als Inspiration für die TIE-Fighter-Szenen!

► eller TIE-X-Jäger aber nicht zerstört werden. Held Luke wiederum durfte nicht sterben – oder wenigstens sollte man es nicht sehen.

Die Grafik von *Star Wars* war um Welten besser als die von *Battlezone*. Die Panzer waren träge Vehikel, *Star Wars* dynamisch und sehr schnell. Die Vektorgrafik war aber nicht bloß stilistisch sinnvoll fürs Spiel: Diese 3D-Technik war essenziell, um die TIE Fighter aus allen Blickwinkeln zu zeigen und nach dem Abschuss in ihre Einzelteile explodieren zu lassen.

Der Vektormonitor war nicht der einzige Teil, den *Star Wars* von *Battlezone* übernahm. Auch die Eingabegeräte entsprachen der Militärversion *Bradley Trainer*: Der Spieler steuerte den X-Wing mit der intuitiv bedienbaren Steuergabel inmitten des visuell authentisch nachgebildeten Cockpits. Ein wahres Meisterstück! Später gab es auch einen Automaten zum Reinsetzen, der das Innere des Schiffs nachbildete und mit seinen integrierten Lautsprechern noch einen aufs Spielgefühl draufsetzte.

Wer sich an den Automaten wagt (was wir natürlich erneut getan haben

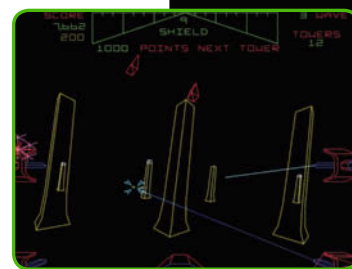
für diesen Artikel), hat die Wahl zwischen den Schwierigkeitsgraden Leicht, Mittel und Schwer. Die letzten beiden gewähren Punkteboni. Zum Spielstart sehen wir den Todesstern, der unheimlich im Hintergrund thront. Vermutlich aus Übersichtsgründen – schließlich besteht die gesamte Grafik aus Linien – ersetzten die Entwickler die typischen Laserschüsse der TIE Fighter durch Feuerbälle, glitzernden Ansammlungen von schildraubender Energie, die wie wütende Schneeflocken aussehen. Sie bleiben lange genug auf dem Bild-

schirm, damit wir sie abschießen und neutralisieren können. Unser X-Wing verfügt über einen Energieschild mit mehreren Ladungen, von denen jede einen Treffer abfängt. Verliert man sie alle, ist das Spiel vorbei.

Nachdem wir erfolgreich den Feindangriffen entgangen sind und selbst einige TIE Fighter erledigt haben (alle müssen wir nicht abschießen), wechseln wir vom Anflug auf den Todesstern zum Flug über dessen Oberfläche. Dort rasen wir zwischen einer Reihe von rechteckigen Türmen hindurch, während Geschütze Feuerbälle in unsere Richtung rotzen. Ihr weicht ihnen aus oder schießt sie ab, bis ihr schließlich den Graben erreicht, wo ihr wie im Film zum finalen Schlag ausholt: Es gilt eine relativ kleine Öffnung zu treffen, um so eine Kettenreaktion auszulösen, die den ganzen Todesstern zerstört.

Der Graben ist gesäumt von Kanonen, die uns mit lästigen Feuerbällen eindecken. Auch hier könnt ihr die Geschosse abschießen oder ihnen ausweichen. Erschwert wird das Ganze durch Hindernisse, die mit jedem erfolgreichen Spieldurchlauf zahlreicher werden. Schließlich gelangt ihr ans Ende und zur Schwachstelle des Todessterns, auf die Luke den Torpedo abfeuert. Verfehlt ihr das Ziel, müsst ihr den Abschnitt komplett wiederholen. Trefft ihr ins Schwarze, ist der Todesstern Geschichte – für einige Sekunden, dann geht's mit mehr Gegnern erneut los.

Selbst heute macht das, auch aufgrund der fast in Vergessenheit geratenen Vektormonitor-Technik, noch richtig Spaß. Damals aber war der Effekt einfach überwältigend. Natürlich war es eine kluge Entscheidung gewesen, just den Angriff auf den Todesstern zum Inhalt zu machen. Das hat jedoch nur deshalb so gut funktioniert, da es



» [Automat] Zielt auf die Spitze der Türme!

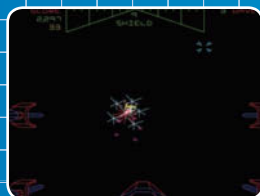


» [Automat] Flug über die Oberfläche des Todessterns.



» [Automat] Nur noch ein Schuss...

WIE MAN DAS FINALE



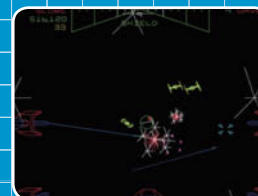
1 Es wird langsam heiß im Weltraum. In dieser Phase müsst ihr keine TIE Fighter abschießen. Sorgt aber dafür, dass ihr die schildraubenden Feuerbälle erwischt und bis zum Ende überlebt.



2 Sobald ihr den berühmten Graben des Todessterns erreicht, ruft euch das Spiel auf, die Macht zu nutzen. Durchfliegt den Graben, ohne einen Schuss abzufeuern, und ein Punktebonus ist euch sicher.



3 Bei späteren Spieldurchgängen erscheinen unzählige Hindernisse im Graben, wie ihr sie oben seht. Pfeift auf die Geschütztürme! Weicht den Hindernissen und den Feuerbällen aus.



4 In Welle 2 erscheint Darth Vaders TIE-X2-Jäger. Ihr könnt ihn nicht zerstören, aber jeder Treffer gibt euch 2.000 Punkte. Dass es bei 27 Treffern einen Schildbonus gäbe, ist nur eine Legende.

USE THE FORCE

» Das Steuerhorn war der perfekte Controller für Luke Skywalkers X-Wing.«

MARK STRACHAN

Der Domark-Mitarbeiter über die Lizenzierung des *Star Wars*-Automaten.



RG: Gab es Zweifel daran, das Spiel zu lizenzieren?

MS: Kein bisschen. Es war ein tolles Spiel und eine großartige Lizenz. Es

war unser aller Favorit. Die Vektorgrafik täuschte nicht über den Unterhaltungswert des Gameplays weg.

RG: Wie bekamst du die Lizenz?

MS: Ich erinnere mich daran, dass wir LucasArts bei der Lucas Ranch kontaktiert haben, die zu unserer Überraschung mitteilten, dass noch keiner die Lizenz für Heimumsetzungen hatte. George Lucas haben wir leider nicht getroffen.

RG: War es so einfach?

MS: Nun, wir mussten außerdem die Lizenz von Atari einholen, aber nach unserem USA-Besuch hatten wir beide.

RG: Wie kam es zur Beteiligung von Vektor Grafix?

MS: Vektor Grafix war für uns die nächstliegende Wahl, ich handelte es mit Andy Craven aus – ein Genie.

RG: Welcher Port gefällt dir am besten?

MS: Die Amiga-Version war mein klarer Favorit. Das habe ich mehr als jeden anderen Domark-Titel gespielt. Wir sicherten und auch die Rechte für *The Empire Strikes Back* und *Return Of the Jedi*, wobei ich meine, dass das letzte das schwächste der Automaten-Spiele war.

RG: Wie gut hat sich *Star Wars* verkauft?

MS: Richtig gut! Ich kann mich an keine genauen Zahlen erinnern, aber die *Star Wars*-Ports machten uns bekannt, zusammen mit unseren *James-Bond*-Spielen.

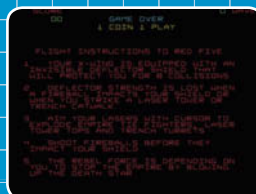
SCHAFFT



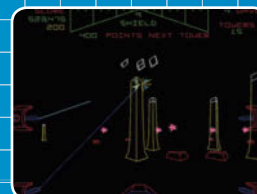
5 Im zweiten Abschnitt fliegt ihr über die Oberfläche des Todessterns, wo Geschütze Feuerbälle auf euch schießen. Es gibt Punkte für ihren Abschuss. Ihr könnt zudem Feuerbälle direkt durch Türme abballern.



6 Nachdem ihr den Anflug zum Todesstern und den Flug über dessen Oberfläche überlebt habt, erreicht ihr über den Graben die Absaugöffnung. Wartet, bis der Weg frei ist, um die Torpedos abzufeuern.



7 Im Startmodus des Automaten gelangt ihr durch das Drehen des Steuerhorns nach ganz links zu den Spielinstruktionen. Dreht ihr den Controller ganz nach rechts, kommt ihr hingegen zum Highscore-Bildschirm.



8 Der zweite Abschnitt mit dem Überflug bietet eine Reihe von Möglichkeiten, Bonuspunkte zu erlangen. Gelingt es euch, alle Türme zu zerstören, winken 50.000 Punkte.

KONVERSIONS-KAPRIOLEN

Der Leitfaden zu den besten und schlechtesten Ports des Klassikers.

AMIGA

Die Version für Commodore Amiga von Vektor Grafik ist eine nahezu perfekte Umsetzung der Automatenvorlage. Sie bietet die atmosphärische Sprachausgabe aus dem Original. Die Version schlägt die 8-Bit-Fassungen aufgrund der Maussteuerung auch in dieser Hinsicht – wenngleich nicht den Automaten selbst. So macht ein Port Spaß!

ATARI ST

Wie so oft, handelt es sich um eine gute Umsetzung des Automatenspiels, die der Amiga-Fassung sehr nahe kommt. Die schnelle Action gibt es hier ebenso, die Sprachausgabe auch und sogar die Maussteuerung ist auf Atari ST enthalten.

COMMODORE 64 (VERSION 1)

Dieser erste Port von *Star Wars* erschien bereits kurz nach dem Release des Automaten für C64 im Jahr 1983. Der Wechsel von Vektorgrafik zur spritebasierten ist gelungen, allerdings fehlen der Umsetzung von Parker Brothers ein paar Features, etwa die Schwierigkeitsgrade.

SHARP X68000

Kein offizieller Port, aber eine Erwähnung wert. In *Star Wars Attack On The Death Star* gibt es zur Einführung den Beginn des Films, umgesetzt in Vektorgrafik samt Sprachausgabe. Es ist zudem variantenreicher als das Original und bietet eine komplette Cockpitsicht.

ZX SPECTRUM

Obwohl sie keinen Ingame-Sound bietet, macht die Fassung für ZX Spectrum einen guten Eindruck. Die Grafik ist schnell, wenngleich sie nicht ganz so flüssig läuft wie im Original. Wem der Sound fehlt, der legt am besten den Film-Soundtrack in den CD-Player.

ACORN ELECTRON

Viele der Ports haben Schwächen, aber beim Geschwindigkeitsgefühl versagt keiner – außer diese Version für Acorn Electron. Ein monochromes Display, eine verzögerte Reaktion und stockende Grafik machen diesen Port fast spaßlos. Yoda würde sagen: „Die Macht nicht stark darin ist.“

BBC MICRO

An sich eine pfeilschnelle Interpretation des Automaten mit guter Grafik. Allerdings lässt der Sound auf BBC Micro zu wünschen übrig. Gerade die Laser des X-Wing knirschen fürchterlich.

ATARI 2600

Die Vektorgrafik wurde für den Port von Parker Brothers beseitigt. Auf Atari 2600 gibt es noch weitere Änderungen. So hat der X-Wing hier nur zwei Laser. Für den 2600 eine ordentliche Leistung.

MAC

Wie die PC-Version wurde die Mac-Fassung in Auftrag von Domark von Broderbund in den USA vertrieben. Das Monochrom-Display schadet dem Port von Vektor Grafik nicht. Überhaupt eine respektable Umsetzung für eine Plattform, die nicht bekannt für schnelle Shoot-em-ups ist.

ATARI 5200/ATARI 8-BIT

Da diese Umsetzungen identisch sind, fassen wir sie zusammen. Sie haben im Vergleich zur Atari-2600-Fassung die vielfältigeren Farben, spielen sich aber schlechter: Die Kollisionsabfrage ist schwach, die Steuerung mit „verpfuscht“ noch wohlwollend umschrieben. Wenn wenigstens die Explosion des Todessterns gut aussähe...

COMMODORE 64 (VERSION 2)

Der Commodore 64 war nicht gerade bestens gerüstet für Vektorgrafik, aber Spiele wie *Mercenary* bewiesen, dass es dennoch ging. Dieser zweite *Star Wars*-Port für C64, diesmal von Domark, unterstreicht das nicht. Es sieht gut aus, aber Geschwindigkeitsgefühl und Nervenkitzel des Automaten kommen nicht auf.

CIARAN GULTNIEKS

Der Entwickler von Vektor Grafix über seine Erfahrungen bei der Entwicklung des legendären Automaten-Spiels.



RG: Wie ergab sich das mit dir und *Star Wars*?

CG: Ich arbeitete seit sechs Monaten für Vektor Grafix, ich war ihr erster Angestellter. Ich denke, ich bekam damit zu tun, weil da niemand sonst war. Domark hatte die Lizenz für Europa und beauftragte uns mit dem Job.

RG: Stand dir der Automat zur Verfügung?

CG: Ja, er stand direkt neben meinem Schreibtisch. Das war eine tolle Erfahrung für einen 16-Jährigen, der zuvor mit Automaten nur ab und zu bei Ausflügen ans Meer [an den Strandpromenaden gab's in UK viele Automaten, Anm. d. Red.] in Kontakt gekommen war.

RG: Kanntest du die zahlreichen Klone wie *3D Starstrike*?

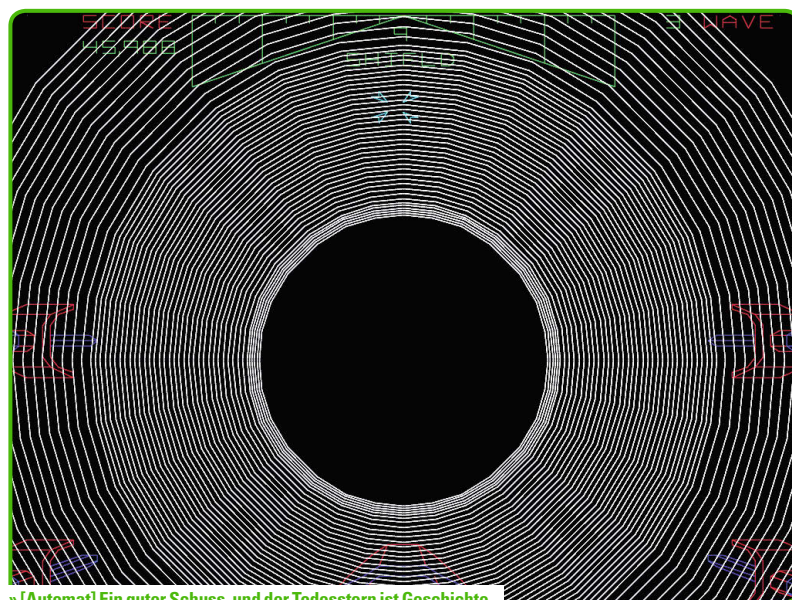
CG: Mehr als das! Realtime Games, die Entwickler von *Starstrike*, saßen zufällig auf demselben Korridor zwei Türen weiter. Ich habe ihre Spiele intensiv gespielt. Ich befand mich also irgendwo zwischen dem Automaten neben meinem Schreibtisch und den Helden meiner Jugend gleich nebenan.

RG: Auf Spectrum gibt es keinerlei Sound und Musik.

CG: Wenn ich mich recht entsinne, wurde das mit dem Verzicht auf den Sound damit begründet, man wolle die maximale Performance gewährleisten. Das war gelinde ausgedrückt Marketing-Blabla. Tatsächlich wollte der Publisher das Spiel schnell auf den Markt werfen, und für den Sound blieb schlicht keine Zeit.

RG: Mit wem hast du an der Portierung gearbeitet?

CG: Andy Craven [Mitgründer von Vektor Grafix, Anm. d. Red.] und ich entwickelten die Versionen für Spectrum, Amstrad und PC. Wir brauchten acht Wochen dafür. Ich empfinde es als Privileg, damals die Möglichkeit gehabt zu haben, daran zu arbeiten. Ich schätze, es hat Vektor Grafix bekannt gemacht und wohl auch finanziell gelohnt.



» [Automat] Ein guter Schuss, und der Todesstern ist Geschichte.

» Ataris Entscheidung, den Spieler den Todesstern mehrfach zerstören zu lassen, war genial.«

sich in *Star Wars* dank des Controllers und der immersiven First-Person-Ansicht so anfühlte, als wenn man gerade wirklich einen X-Wing steuert. Die Atmosphäre wurde indes durch die enthaltenen Sprachsamples aus dem Film beflügelt. Mit R2-D2s Piepsen und Obi-Wans Ratschlag aus dem (sprichwörtlichen!) Off, auf die Macht zu vertrauen, kam man sich vor wie Luke Skywalker persönlich.

Die Bandbreite an speziellen Score-Boni machte *Star Wars* zu einer suchterzeugenden Punktejagd.

Zu diesen Boni zählen unter anderem 5.000 Extra-punkte für jeden verbliebenen Schild am Ende einer Welle und eine Belohnung von 50.000 Punkten für die Zerstörung aller Türme in Phase 2. Im Jahr 1986 stellte David Palmer mit 31.660.614 Punkten einen Rekord auf, der bis heute Bestand hat. Das gelang ihm laut der Website Twin Galaxies mit nur sechs Schilden zum Start und ohne Bonus-schilde. Mit den Werkseinstellungen konnten Spieler unbegrenzt das Spiel fortsetzen, was zu einigen unglaublichen Langzeitrekorden führte. Brandon Erickson verbrachte 2005 mit nur einem Münzeinwurf 54 Stunden im Spiel. Schon im Juni 1985 setzte das Dreier-team aus Flavio Tozzi, Dave Roberts und Mike Ohren mit fünf Tagen, zwei Stunden und 26 Minuten einen Rekord.



Mit mehr als 10.000 gebauten Automaten plus 2.450 Geräten der Reinsatz-Variante war es ein riesiger Erfolg für Atari. Erst zwölf Jahre später gelang dem Hersteller mit *Area 51* erneut ein Automaten-Spiel, dessen Erfolg eine Stückzahl jenseits der 10.000 rechtfertigte.

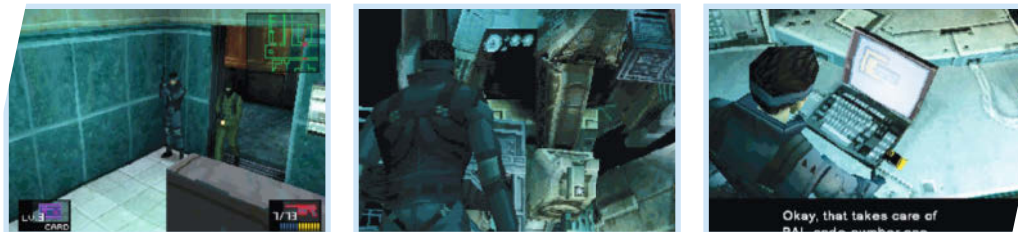
Die Umsetzungen der Heimfassungen ließen nicht lange auf sich warten. Die ersten kamen von Parker Brothers 1983 und 1984, Domark zog 1987 und 1988 nach. Der Nachfolger kam bereits 1984. Atari lieferte allerdings ein ziemlich seltsames Spiel auf Grundlage von *Die Rückkehr der Jedi-Ritter* ab, das zudem die Vektorgrafik für herkömmliche Sprite-Darstellung aus der Iso-Perspektive über Bord warf. Das führte vielleicht zu einem vielseitigeren Spielablauf, aber der Charme des Originals war dahin.

1985 folgte *The Empire Strikes Back*, mit dem auch die Vektorgrafik zurückkehrte. Im finalen Abschnitt musste der Spieler durch ein Asteroidenfeld nahe des Planeten Bespin manövrieren. Beide Automaten-Nachfolger konnten nicht an den Erfolg des Originals anknüpfen. *The Empire Strikes Back* gab es sogar nur als Umbau-Kit für die alten *Star Wars*-Automaten.

Was den Nachfolgern verwehrt bleibt, gilt für den ersten *Star Wars*-Automaten umso mehr: Ihm ist die Verehrung jener Spieler sicher, die alt genug sind, um sich daran zu erinnern, wie es damals war, im Cockpit des Automaten zu sitzen (oder zumindest vor ihm zu stehen...). An die Freunde und Zuschauer drumherum und Obi-Wans ermutigenden Worte aus den Lautsprechern. Denkt daran: Die Macht ist mit euch!



» Zuletzt spielten wir *Star Wars* im März auf der GDC in San Francisco.



MIT DER VERÖFFENTLICHUNG VON *METAL GEAR SOLID – THE PHANTOM PAIN* GING VOR WENIGEN MONATEN EINE ÄRA ZU ENDE. **RETRO GAMER** WIRFT EINEN BLICK ZURÜCK AUF DEN ANFANG DER BEDEUTENDEN SPIELEREIHE.

METAL GEAR SOLID

In den vergangenen Jahren näherten sich Videospiele immer mehr den Filmen an. Wir balbarten uns durch die explosiven Kulissen von *Uncharted*, erfreuten uns am meisterlichen Pacing von *The Last of Us* und der grandiosen Erzählweise von Spielen wie *Heavy Rain*.

Doch mit *Metal Gear Solid* gab es bereits Ende der 90er ein Spiel, das all diese Kriterien gleichzeitig erfüllte. Seine filmische Wirkung erzielte es jedoch nicht alleine durch die Grafik, die vertonten Charaktere oder die Kameraführung – es war der Cocktail, der all seine Elemente perfekt miteinander verband.

Nachdem sie bereits zwei *Metal Gear*-Spiele auf dem MSX veröffentlicht hatten, strebten Hideo Kojima und sein Team für *Metal Gear 3* – wie schon bei *Policenauts* – eine Veröffentlichung für das 3DO

an. Da die Multimedia-Konsole jedoch kaum Marktanteile besaß, entschied man sich dazu, mit der Entwicklung auf Sonys PlayStation umzuschwenken. Die eigenen Ansprüche an das Spiel waren groß: Es sollte eine kinoreife Stealth-Erfahrung bieten und – so zumindest der Wunsch der Macher – Bekanntheit als eines der besten PlayStation-Spiele überhaupt erlangen. Und das ist ihnen auch gelungen. Als *Metal Gear Solid* 1998 erschien, war es seiner Zeit um Jahre voraus.

In *Metal Gear Solid* übernimmt ihr Solid Snake, der Shadow Moses Island infiltriert, um dort Terroristen vom Start einer Nuklearwaffe abzuhalten. Die Gruppe der Terroristen besteht aus Ex-Mitgliedern der Special-Forces-Gruppe Foxhound. Diese wiederum erheben Anspruch auf die sterblichen Überreste von

GADGET-FREÜDEN

Metal Gear Solid gibt euch zahlreiche Waffen und Items zum Experimentieren an die Hand.



PAPPKARTON



RATION



CHAFF-GRANATE



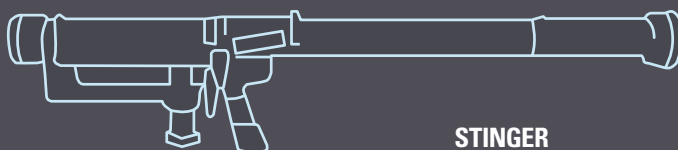
ZIGARETTEN



FAMAS



FERNGLAS



STINGER



DISKETTE



PAL-KARTE

»Als Metal Gear Solid 1998 erschien, war es seiner Zeit um Jahre voraus.«

LES ENFANTS TERRIBLES

Die Nachfolger.



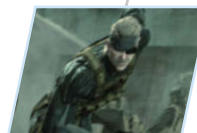
METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY 2001

■ Weil Kojima Snake durch einen neuen Protagonisten namens Raiden ersetzte, musste der zweite Teil viel Kritik einstecken.



METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER 2004

■ In den Augen vieler Fans ist Snake Eater der beste Serienteil. Die Spielmechanik war sämtlicher Konkurrenz überlegen.



METAL GEAR SOLID 4: GUNS OF THE PATRIOTS 2008

■ Als er erfährt, dass er nur noch etwas mehr als ein Jahr zu leben hat, begibt sich Snake auf eine finale Mission – die Jagd nach Liquid Ocelot.



METAL GEAR SOLID 5: THE PHANTOM PAIN 2015

■ In der Rolle von Big Boss geht ihr in einer Open World auf einen Rachezug durch Afghanistan und Zentralafrika.



GASMASKE



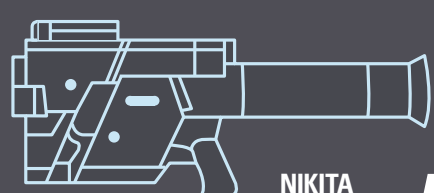
MINENDETEKTOR



C4



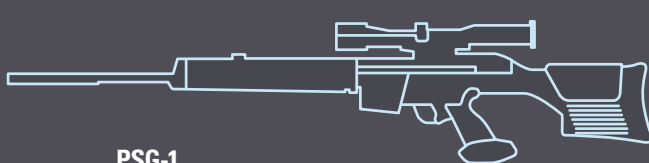
KETCHUP



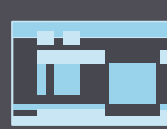
NIKITA



GRANATE



PSG-1



ZUGANGSKARTE



BLENDGRANATE



SOCOM



» [PlayStation] Mit Hilfe des Radars sind die Kameras leicht zu umgehen.



» [PlayStation] Die Story wird zu großen Teilen in Codec-Sequenzen erzählt.



» **Trotz der Draufsicht-Perspektive fühlte sich die Steuerung von Snake direkt und ausreichend realistisch an.** «

► Big Boss, einem legendären Kriegerhelden, den Solid Snake in *Metal Gear 2* mit einem provisorischen Flammenwerfer tötete. Was sich damals noch wie die Geschichte eines simplen Actionfilms anhörte, sollte sich im Verlauf des Spiels und mit jedem neuen Teil als tiefgehende, für Außenstehende zunehmend obskure Story mit zahlreichen Nebengeschichten, Charakterbeziehungen und Regierungsverschwörungen erweisen. Lediglich *Metal Gear Solid 3: Snake Eater* stellte eine Ausnahme dar, was aber auch daran liegt, dass es in der chronologischen Reihenfolge den Start des Epos markiert.

» *Metal Gear Solid* war eine der Killer-Anwendungen für die PlayStation.

Wer *Metal Gear Solid* nie zur Zeit seiner Veröffentlichung spielte, wird die Faszination hinter dem Titel vermutlich nur schwer nachvollziehen können. Die Grafik ist sehr deutlich in die Jahre gekommen. Während das 2004er-GameCube-Remake *The Twin Snakes* diesbezüglich zumindest etwas Besserung bot, blieb die Steuerung unverändert. Letztere wirkt nach all den Jahren – damals wurde etwa noch kein zweiter Analogstick unterstützt – ungewohnt sperrig und bedarf einiger Einspielzeit.

Wer aber über die im Vergleich zu aktuellen Spielen schwache Grafik und Steuerung hinwegsieht,



TOT ODER LEBENDIG

■ Nach eurer ersten Begegnung mit Sniper Wolf werdet ihr von Revolver Ocelot verhört. Lasst ihr die Folter über euch ergehen, wird Meryl getötet und ihr entkommt am Ende mit Otacon.



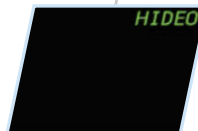
GUTE VIBRATIONEN

■ Mitten in Snakes Folter kontaktiert ihn Naomi Hunter und bietet ihm an, seine Nanomaschinen in seinem Körper zu stimulieren. Daraufhin beginnt euer Controller zu vibrieren.



GEREIZTER DARM

■ Der Soldat, den Meryl ausschaltet und der als Wärter des gefangen genommenen Solid Snake endet, ist Johnny Sasaki. In Teil 4 taucht er wieder auf – als Ehemann von Meryl.



EGO-ANGRIFF

■ Psycho Mantis stiftet im Kampf gegen euch allerhand Verwirrung. Unter anderem wird plötzlich der Bildschirm schwarz und nur HIDEO steht auf ihm geschrieben. In *MG2* wird dieser Witz wiederholt.



GEDANKENLESER

■ Noch mal Psycho Mantis: Vor dem Bosskampf liest er eure Memory Card aus und verrät euch, wie oft ihr gespeichert habt, wie oft ihr gestorben seid sowie Statistiken zu anderen Spielen. Gruselig.



EINE FRAGE DER GENE

Die DNS von Metal Gear Solid.

005

■ Segas 005 wird häufig als erstes Schleichspiel genannt. Schon in diesem

1981

Spiel konntet ihr euch in Kisten verstecken.



CASTLE WOLFENSTEIN

■ Ein weiterer früher Stealth-Titel, der den Grundstein für das Genre legte, das Hideo Kojima mit Metal Gear Solid modernisieren sollte. Unter anderem konnte man sich hier als Wache verkleiden.



METAL GEAR

■ Das erste Metal Gear (noch ohne das spätere Solid im Namen) erschien als 2D-Titel für den MSX.



1987

1988

HOSTAGES

■ In dem Spiel von New Frontier musstet ihr eine Botschaft infiltrieren und, wie der Name verrät, Geiseln retten.



1994

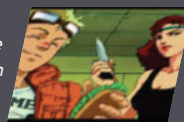
SNATCHER

■ In einem seiner früheren Spiele verband Kojima Adventure und Science-Fiction – wie er es auch später in Metal Gear Solid tat.



POLICENAUTS

■ Mit diesem SF-Opus sammelte Kojima Erfahrung im Erzählen von Geschichten. Ein Poster des Spiels hängt übrigens in Otacons Büro.

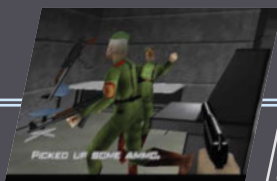


FINAL FANTASY VI

■ Metal Gear Solids Fokus auf seine Geschichte ist ein Indiz dafür, dass auch die Square-Reihe Einfluss auf Kojima hatte.



1997



GOLDENEYE 007

■ Kojima ist bekennender Bond-Fan. Der wegweisende N64-Shooter wird sicher nicht spurlos an ihm vorbeigegangen sein.

METAL GEAR SOLID

wird immer noch mit einem realistischen Gameplay belohnt, das sich auch heute noch sehen lassen kann. Kojima und sein militärischer Berater, Motosada Mori, legten viel Wert auf Authentizität. Anders als die meisten Zeitgenossen fuhr das Spiel schallgedämpfte Waffen, Granaten mit integriertem Störsender und sogar Minendetektoren auf. Zu ernst nahm sich *Metal Gear Solid* jedoch nie – die Nanomaschinen sind hierfür ein gutes Beispiel. Die Liebe zum Detail war alles in allem erstaunlich. Jede einzelne Waffe wirkte intuitiv richtig, und trotz einer Draufsicht-Perspektive fühlte sich die Steuerung von Snake direkt und ausreichend realistisch an.

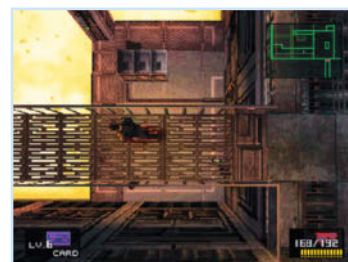
Der von ihm angestrebte Realismus ermöglichte Kojima ein weiteres Ass im Ärmel: Stealth. Schon der Einstieg in das Spiel gibt einen guten Ausblick auf die Schleichmechanik. Ihr könnt euch hinter Ecken an Wände schmiegen, um der Sichtlinie eurer

Feinde zu entgehen, oder gegen Wände klopfen, um Wachposten abzulenken oder anzulocken. Einen ähnlichen Zweck erfüllen die Fußspuren, die ihr im Schnee hinterlasst. Einerseits könnt ihr über diese verfolgt werden, andererseits könnt ihr die Terroristen mit etwas Übung auch gezielt hintergehen. Heutzutage gehen solche Mechaniken als Standard durch, Ende der 90er waren sie jedoch geradezu revolutionär.

Jedoch wollte Koshima es auch nicht übertreiben mit dem Realismus. Zusammen mit seinem typisch japanischen Sinn fürs Skurrile lockerte er *Metal Gear Solid* an vielen Stellen mit einem teils sehr eigensinnigen Humor auf. Ein mit tödlichen Waffen ausgestatteter Söldner, der unter einem Pappkarton Schutz sucht und sich unter diesem durch eine feindliche Basis bewegt, könnte auch glatt aus dem Kuriositätenkabinett stammen – in *Metal Gear Solid* ist diese Art der Tarnung allerdings völlig legitim. Auch finden



» [PlayStation] In dieser frühen Konfrontation zwingt euch Kojima zum Waffeneinsatz.



» [PlayStation] Obwohl alles am selben Ort spielt, ist für optische Abwechslung gesorgt.

BOSSANGRIFF

Ein Panzer, ein Helikopter, ein riesiger Roboter sowie zahlreiche skrupellose Mitglieder der Foxhound stellen sich euch in den Weg? Nichts leichter als das!

BOSS 1



REVOLVER OCELOT

■ Im ersten Teil ist dieser alte russische Kerl ein schwer bewaffneter Verbrecher im Staubmantel. Damals noch nicht abzusehen, wird Revolver Ocelot in den Nachfolgern zu einem der wichtigsten Charaktere der Reihe.

SO GEHT IHR VOR: Ihr befindet euch mitten in einem Raum voller C4. Ballert also nicht aus größerer Entfernung auf ihn. Versucht stattdessen, ihm nahe zu kommen und gezielt auf ihn zu feuern. Ändert häufig eure Richtung und passt die Momente ab, in denen er seine Waffe nachlädt.

SCHWIERIGKEITSGRAD



VULCAN RAVEN (PANZER)

■ Wenn ihr nach eurem Sieg gegen Ocelot den Hangar verlasst, wartet ein sehr großer Mann in einem noch größeren Panzer auf euch. Euer erstes Duell gegen den Schamanen Vulcan Raven beginnt.

SO GEHT IHR VOR: Granaten sind in diesem Kampf unabdingbar, ihr findet welche auf der zweiten Etage des Kellers im ersten Areal. Kriecht an den Panzer heran, ohne beschossen zu werden, und lauft dann um ihn herum, während ihr durchweg Granaten auf ihn werft. Mit Claymores könnt ihr den Panzer verlangsamen.

SCHWIERIGKEITSGRAD



BOSS 7



LIQUID SNAKE IN HIND-D

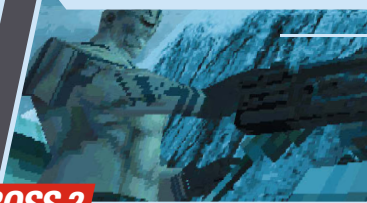
■ Am oberen Ende des wohl längsten Treppenhauses der Spielegeschichte greift euch Liquid Snake mit einem russischen Kampfhelikopter an.

SO GEHT IHR VOR: Die große Uhr in der Mitte ist eine ideale Deckung – vertraut eurem Radar. Nehmt den Heli mit der Stinger unter Beschuss. Wichtig ist, dass ihr die Waffe nach dem Schuss direkt mit R1 ablegt und wieder Schutz sucht. Lasst euch auf keinen Fall von seinen Raketen treffen.

SCHWIERIGKEITSGRAD



BOSS 2



GRAY FOX

■ Gray Fox spielt eine zentrale Rolle in MGS. Sobald ihr auf Shadow Moses ankommt, hört ihr bereits von den Heldenanten des Ninjas. Unterschätzt ihn bloß nicht, erst recht nicht auf höheren Stufen.

SO GEHT IHR VOR: Bearbeitet Gray Fox anfangs nur mit Faustschlägen – den Beschuss mit einer Waffe würde er nur abwehren. Versucht er zu verschwinden, schwächt ihr seinen Anzug mit Chaff-Granaten und gebt ihm mit der FAMAS den Rest. Passt auf seinen Sturzangriff auf.

SCHWIERIGKEITSGRAD



BOSS 6



SNIPER WOLF (TEIL 1)

■ Nach dem Kampf gegen Mantis und nach ein paar Wölfen kommt ihr zu einem langen Durchgang. Am Ende dieser Passage liegt Sniper Wolf, die sich euch schnell vorstellen wird.

SO GEHT IHR VOR: Zullererst lauft ihr zurück zu B2 im ersten Gebäude und schnappt euch die PSG-1. Legt euch so nah wie möglich an die Wand, schluckt etwas Diazepam, um ruhiger zielen zu können und nehmt sie ins Visier. Gebt ihr keine Zeit zum Schießen, und der Kampf ist ein Kinderspiel.

SCHWIERIGKEITSGRAD



BOSS 5



PSYCHO MANTIS

■ Solltet ihr nie zuvor von diesem Bosskampf gehört haben, fragen wir uns, wo ihr euch seit 1998 versteckt habt. Das Medium übernimmt die Kontrolle von Meryl, die euch töten soll.

SO GEHT IHR VOR: Steckt den Controller umgehend in den zweiten Port, danach sollte Psycho Mantis kein Problem mehr darstellen. Er wirft zwar weiterhin Gegenstände auf euch, aber seine Angriffsmuster sind leicht zu erlernen. Um Meryl nicht zu töten, solltet ihr auf Schusswaffen verzichten und auf den Nahkampf ausweichen.

SCHWIERIGKEITSGRAD



BOSS 4



SNIPER WOLF (TEIL 2)

■ Kurz nachdem ihr den Heli vom Himmel geholt habt, kommt wie versprochen Sniper Wolf zurück, die euch über größere Distanz aufs Korn nimmt.

SO GEHT IHR VOR: Solange ihr Sniper Wolf nicht aus den Augen verliert und sie nicht schießen lässt, braucht ihr euch keine Sorgen zu machen. Bleibt still auf dem Boden liegen und kommt ihr zuvor, wenn sie ihren Kopf aus der Deckung herausnimmt.

SCHWIERIGKEITSGRAD



VULCAN RAVEN

■ Im ersten Duell noch im Panzer sitzend, hat Vulcan Raven nun einen neuen schlagkräftigen Freund mitgebracht: eine Minigun, die er sich von einem Kampffjet geborgt hat.

SO GEHT IHR VOR: Dieser Kampf ist vor allem deshalb recht schwer, weil Raven weiter als alle anderen Feinde im Spiel sehen kann. Im Nahkampf seid ihr schneller tot, als euch lieb ist, also achtet auf das Radar und versucht, ihn mit der Stinger oder der Nikita zu umgehen.

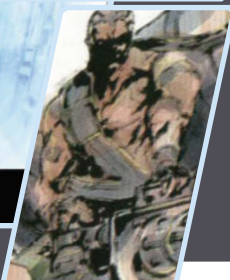
SCHWIERIGKEITSGRAD



BOSS 8



You and the Boss...
you are from another world...



BOSS 9



METAL GEAR REX

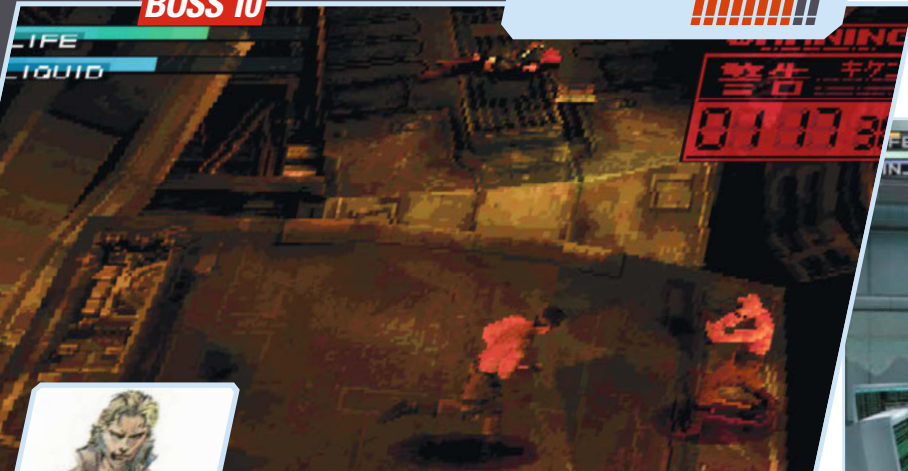
■ Hier kommt der große Boss. Nachdem ihr den PAL-Schlüssel eingegeben habt, aktiviert Liquid Snake im riesigen Hangar den Metal Gear.

SO GEHT IHR VOR: Werft regelmäßig Chaff-Granaten, nur so könnt ihr verhindern, dass die wärmesuchenden Raketen euch treffen. Als Erstes müsst ihr Rex' Radarkuppel mit der Stinger zerstören. In der zweiten Hälfte des Kampfs feuert ihr dann auf das Cockpit. Bleibt immer in Bewegung.

SCHWIERIGKEITSGRAD



BOSS 10



LIQUID SNAKE

■ Ein klassischer Faustkampf zwischen zwei Brüdern auf dem Rücken eines riesigen Roboters – hat es jemals einen besseren Bosskampf in einem Videospiel gegeben?

SO GEHT IHR VOR: Liquid ist nett genug, euch zu warnen, genügend Abstand zum Rand des Roboters zu halten. Hört auf seinen Rat, bleibt aber trotzdem nie stehen. Malträtiert ihn mit Schlag-Schlag-Tritt-Kombos und sorgt dafür, dass jeder Angriff sitzt, ansonsten geht euch die Zeit aus.

SCHWIERIGKEITSGRAD



» [PlayStation] Trotz allem Humor: *Metal Gear Solid* ist nichts für Kinder.

► sich zahlreiche Popkultur-Referenzen. Diese Balance aus Action, Stealth und Humor wanderte zwar vor allem auf dem Papier stets auf einem schmalen Grat, doch in der Praxis funktionierte der Mix einfach bestens.

Metal Gear Solid schaffte es, den Spieler nicht nur an seiner Welt teilhaben zu lassen, sondern ihn regelrecht hineinzuziehen. Ein Musterbeispiel hierfür ist das Aufeinandertreffen mit Psycho Mantis im ersten Akt. Um diesen Boss zu besiegen, müsst ihr euren Controller mitten im Kampf in den zweiten Port der Konsole stecken. Psycho Mantis kann eure Aktionen nun nicht mehr vorhersehen, das Duell dürfte euch nun um einiges leichter fallen. Ideen dieser Art, wenn auch nicht in diesem Ausmaß, verarbeitete Kojima gleich mehrere in *Metal Gear Solid*. Revolver Ocelot weist euch etwa darauf hin, dass ihr gefälligst selbst auf die Kreis-Taste drücken und nicht einen Turbocontroller verwenden sollt.

Kojima Ziel lautete, ein Videospiel zu erschaffen, das einem Film so nahe wie möglich kommt. Dass er damit Erfolg hatte, liegt aber auch in seinem Hang zu Dramen begründet – jedes Stück aus dem Soundtrack, jede Konversation und jede Kulisse wurde mit größter Detailliebe umgesetzt. Solltet ihr *Metal Gear Solid* bis heute noch nicht gespielt haben, empfehlen wir euch, dem Schleich-Meisterwerk von Hideo Kojima spätestens jetzt eine Chance zu geben. Es wird sich lohnen!

» [GameCube] Das Remake wurde um Spielmechaniken von *MGS2* erweitert.





BREAK-KAPSEL



KONERD

DIVIDE-KAPSEL



PYRADOK

SILBERBLOCK

Besser gut geklaut als schlecht erfunden: Platzhirsch Atari lieferte mit *Breakout* eine perfekte Vorlage, die Taito dreist klonte. Und doch ist *Arkanoid* mehr als nur eine Kopie.



TRI-SPHÄRE



LANGSAM-KAPSEL



SPIELER-KAPSEL



ARKANOID



ENERGY BALL

Taito war einer der größten Automatenproduzenten der 80er Jahre und brachte einen Hit nach dem nächsten in die Spielhallen. Bestes Beispiel ist *Space Invaders*, das die Popkultur bis heute prägt. Der Hersteller dominierte mit seinen Erfolgsmarken nicht nur die internationalen Arcade-Höllen, sondern auch den Heimbereich. Dennoch bauen viele Taito-Entwicklungen auf altbekannte Ideen. *Operation Wolf* ist im Grunde nur ein simples *Duck Hunt* mit Kriegsthematik, *Chase HQ* nur eine Checkpoint-Raserei im Stil von *Out Run*, aufgepeppt mit Polizei und Verbrechern. Ähnliches gilt für *Arkanoid* von 1986.

Schließlich kopiert der Titel Ataris *Breakout* so dreist wie kaum ein anderer Klon. Fast

könnte man annehmen, dass *Breakout* ebenfalls aus der Feder Taitos stamme und dessen Vorgänger sei. Die damals bereits zehn Jahre alte Vorlage besitzt eine wahrlich zeitlose Spielmechanik (die natürlich ihrerseits auf *Pong* zurückgeht): Mit einem horizontal beweglichen Schläger am unteren Bildschirmrand haltet ihr einen Ball auf dem Spielfeld, um oben eine Formation bunter Steine zu zerstören.

Arkanoid peppt das Geschehen mit einer irren Story auf: Die fiese Alien-Figur Doh zerstört das Arkanoid-Raumschiff und verfrachtet dessen Rettungskapsel Vaus in eine höllische Dimension voller Steinblöcke. Die Geschichte klingt nicht nur abstrus, sie ist es auch. Doch so soll dem Spieler klargemacht werden, dass es um mehr geht



VAUS

NORMALER BLOCK

DOH

EXPERTEN-WISSEN: ARKANOID

EINFANG-
KAPSEL

VERGRÖßERUNGS-
KAPSEL

LASER-
KAPSEL

OPOPOS

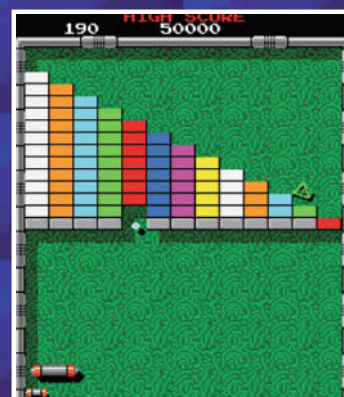
GOLDBLOCK

als nur um bunte Vierecke. Ziel ist es, mit dem Vaus-Schläger die Verteidigungslinien von Doh zu durchbrechen und dem Oberfiesling letztlich (genauer gesagt in Runde 33) den Garaus zu machen. Der Bossgegner in Form eines riesigen Osterinseln-Kopfes erfordert echtes Können. In der letzten Spielrunde geht es ums Ganze, denn Continues sind nicht erlaubt.

Neben seiner eigentümlichen Geschichte würzt *Arkanoid* das uralte Prinzip mit interessanten Neuerungen. Silberne schimmernde Metallblöcke benötigen zwei Treffer, um vernichtet zu werden. Goldene Steine sind sogar unzerstörbar und werden oftmals zur Begrenzung und Abschirmung anderer Blöcke eingesetzt. So ist es umso schwieriger, den Ball in bestimmte Bereiche zu bugsieren. Noch komplizierter wird es dank Dohs

Schergen, die am oberen Bildschirmende auftauchen und sich langsam nach unten vorarbeiten. Sie stellen zwar keine aktive Bedrohung dar. Jedoch prallt der Ball an ihnen ab, was zu unerwarteten Querschlägern ins Aus führen kann.

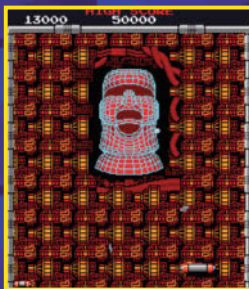
Zum Ausgleich gibt es Kapseln mit Power-ups, die zufällig aus zerstörten Blöcken herausploppten. Zur Unterscheidung ist jedes der sieben Upgrades mit einem Buchstaben beschriftet. Sie verstärken den Vaus-Schläger, indem sie ihn größer machen oder in eine Laserkanone verwandeln. Ebenso verändern sie den Ball, indem sie ihn verlangsamen oder ihn in drei Kugeln aufteilen. Das seltenste Element bildet die P-Kapsel, die euch ein Extraleben verleiht. Das beliebteste ist vermutlich das „B“, das ein Loch in die Levelgrenze sprengt – damit gelangt Vaus direkt zum



» [Arcade] Bei Kontakt mit der Decke beschleunigt der Ball. Deshalb ist es hier besser, zuerst durch die linke Seite zu brechen.

VERGRÖßERTER
VAUS

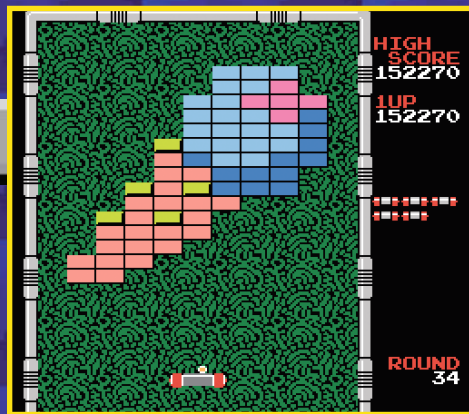
LASER-VAUS



» [Arcade] Endgegner Doh schluckt viele Treffer.



» [Arcade] Im zweiten Teil begegnet ihr dieser Kreatur, die besser in Darius passt.



» [NES] In einer der drei NES-Bonusrunden geht es um das Eiscreme!

► nächsten Abschnitt. In späteren Runden bettelt man oft genug nach dieser Kapsel...

Der *Arkanoid*-Automat erschien zunächst im Standardgehäuse, erst später folgte eine Cocktail-Version, an die man sich bequem setzte. Die Hardware selbst war für die damalige Zeit modern; sie bestand aus einem Z80-Prozessor mit 6 MHz Taktung sowie einem AY-Soundchip. *Arkanoid* wurde für insgesamt 16 Systeme konvertiert. Ocean schnappte sich die Europa-Rechte und veröffentlichte das Spiel unter ihrer hauseigenen Marke Imagine. Für alle anderen Regionen vermarktete Taito ihre Ballschubserie unter eigener Flagge.

Die Heimversionen wurden fast immer originalgetreu umgesetzt, jedoch fehlte vielen ein wesentliches Feature. Denn der Automat besitzt einen rotierbaren Controller, der dem Schläger eine hohe Präzision verleiht. Dank analoger Funktionsweise reagiert er je nach Drehung langsam oder schnell, was exakte Manöver ermöglicht.

Einer Tastatur oder einem Joystick fehlt diese Genauigkeit. Wie gut, dass auf einigen Plattformen (meist 16-Bit) auch Mäuse unterstützt wurden. Und auf C64, 8-Bit-Ataris und NES kann man auch Paddles einsetzen. Bei letzterer Nintendo-Plattform wurde zusammen mit *Arkanoid* sogar ein passender Dreh-Controller mitgeliefert.

Taito America gab sich redlich Mühe bei den Portierungen und arbeitete die Story in einem Comic noch dramatischer aus. An Bord des

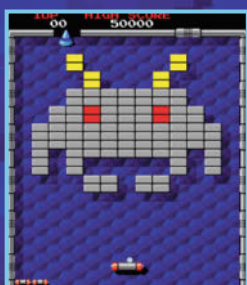
Arkanoid-Schiffs befinden sich demnach die letzten Überlebenden der Erde, als es von Doh attackiert wird. Damit steht das Schicksal der gesamten Menschheit auf dem Spiel – und liegt in euren Händen! Wer hätte gedacht, dass ein simples Ballspiel derart bedeutungsschwanger aufgezogen werden könnte?

Für die Nachfolger sparte sich Taito das Hintergrund-Brimborium. *Tournament Arkanoid* ist einfach eine aufgefrischte Version des ersten Teils mit neuen Levels. Die US-exklusive Entwicklung wurde 1987 von Romstar veröffentlicht und sollte die Wartezeit auf den echten Nachfolger verkürzen. Noch im selben Jahr erschien dieser mit dem Untertitel *Revenge Of Doh* und umfasste 64 Bildschirme. Jedoch sind mindestens zwei Durchläufe nötig, um alles zu sehen. Denn die Levels verzweigen auf zwei Wegen bis zum Ende hin. Zu den bisher bekannten Power-ups gesellen sich neue wie der Megaball, der geradewegs

» In der letzten Spielrunde geht es um's Ganze, Continues sind nicht erlaubt. «

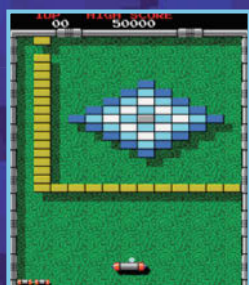
DURCHBRUCH!

Wie ihr die fünf härtesten Levels knackt.



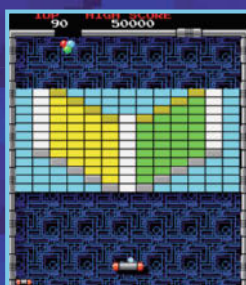
RUNDE 05

Wie putzig, ein Space Invader! Die Freude währt nicht lange, denn das ikonische Alien besteht aus silbernen Blöcken. Deshalb sind je zwei Treffer nötig, um jedes Element zu vernichten. Da hilft nur Geduld und eine zufällig auftauchende Laser-Kapsel, mit der ihr die Quader einfach wegballert.



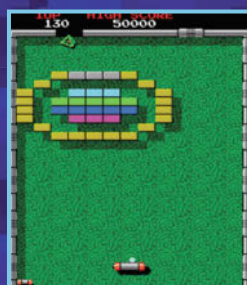
RUNDE 10

Hier müsst ihr den Ball in den linken Kanal bugsieren, um an die zerstörbaren Steine zu gelangen. Das ist einfacher gesagt als getan, denn ein neuer Ball startet immer nach rechts. Es gibt hier keine echte Taktik, doch sobald die Kugel „drin“ ist, erledigt sich der Level wie von selbst. Notfalls hilft die Kapsel für Dreifach-Kugeln.



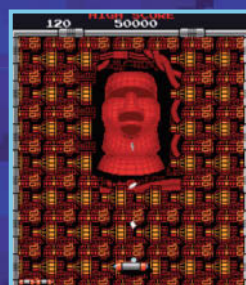
RUNDE 15

Mit 156 Blöcken ist die 15. Runde die größte Baustelle im Spiel. Zusätzlich erschweren acht Goldsteine am oberen Rand die Arbeit. Hier könnt ihr euch nur systematisch von unten nach oben durcharbeiten. Mit etwas Glück ergattert ihr eine Laser-Kapsel oder besser noch die Break-Kapsel, um den Level zu überspringen.



RUNDE 26

In Runde 26 ist es besonders schwer, die Silberblöcke oben zu treffen. Denn durch die goldenen Steine könnt ihr nicht durchbrechen. Obendrein beschleunigt der Ball bei Kontakt mit der Decke. Mit der richtigen Schlägerposition gelangt die Kugel jedoch zielgenau über die Steinformation.



RUNDE 33

In der letzten Runde erwartet euch der Endgegner Doh, den ihr insgesamt 16-mal treffen müsst. Das ist schwer, schließlich müsst ihr gleichzeitig seinen Geschossen ausweichen. Obendrein sind Extraleben gesperrt, ein Fehler führt zum Game-over. Bleibt immer in Bewegung und lenkt den Ball über die Banden, um Doh mehrfach zu treffen.



» [SNES] *Doh It Again* war eine gelungene Zwischenepisode für das SNES.

durch jeden Block bricht. Kurzum, Teil 2 ist ein würdiger Nachfolger.

Revenge Of Doh kam für viele Heimsysteme, wenn auch nicht für derart viele wie das Original. Schließlich war das Untergenre am Markt hart umkämpft: So erschienen unter anderem *Batty* von Elite, *Krakout* von Gremlin, *Alleyway* von Nintendo und *Arthur Noid* von Mr Chip. Taito konnte sich dieser Flut an *Breakout*-inspirierter Konkurrenz kaum erwehren. Atari selbst holte seinen Genre-Vater übrigens mit *Breakout 2000* (aus dem Jahr 1996) für seine erfolgsvermeidende Jaguar-Konsole nochmals aus der Versenkung.

Auch *Arkanoid* wurde fortgesetzt: 1997 erschienen gleich zwei neue Ableger. *Arkanoid Returns* kam für die Spielhalle und für PlayStation, *Arkanoid: Doh It Again* für das SNES. Beide Auskopplungen enthielten massig Levels, Power-ups und einen Zwei-Spieler-Modus. Ein Jahrzehnt später folgte eine Umsetzung für den Nintendo DS, die 2009 auch auf Wii, Xbox 360 und iOS erscheint.

Wir sind sicher: Wann immer es das Quartalsergebnis erfordert, Verzeihung, „die Fans danach verlangen“, wird uns Taito auch in kommenden Jahren mit weiteren Episoden versorgen. Umso verwunderlicher, dass der Kult-Hit nicht auf den hauseigenen Spielsammlungen *Taito Memories* und *Taito Legends* enthalten ist. So bleiben Retro-Spielern nur die teils überzeugenden Heimversionen von damals, siehe nächste Seite.



» [Nintendo DS] Bub kann bei der DS-Fassung nicht viel retten.



PETER JOHNSON

Als Programmierer, Grafiker und Musiker arbeitete er an vielen *Arkanoid*-Umsetzungen.



RG: Du hast *Arkanoid* für BBC Micro und Atari ST umgesetzt. Wie unterscheiden sich die Systeme?

PJ: Die ST-Umsetzung habe ich zuerst programmiert, dann erst habe ich *Arkanoid* auf dem BBC Micro komplett neu geschrieben. Wissbegierig wollte ich zuerst an der damals neuen Plattform Atari ST arbeiten. So konnte ich aus dem Vollen schöpfen, anstatt erst mit dem BBC klein anzufangen und alles für den ST aufzupeppen. Beide Fassungen sind in Maschinensprache geschrieben.

Es war aber eigenartig, den Code für den 6502-Prozessor am BBC zu schreiben, nachdem ich einige Monate mit der weitaus leistungsfähigeren 68000-CPU des ST werkelt. Und das, obwohl ich bereits vier Jahre Erfahrung am BBC besaß. Der Programmcode ist bei beiden Versionen auch komplett unterschiedlich. Für Letzteren habe ich spezielle Programme für den Ball samt Schattenwurf entwickelt, was die Optik deutlich aufwertete.

RG: Was denkst du über das Spielhallen-Original? Konntest du diese für die Entwicklung austesten?

PJ: Die Vorlage war klasse zu spielen und sah wunderbar aus. Ich wollte sowieso nur Spiele umsetzen, die ich wirklich mochte. Ocean stellte für die Konvertierung eine Art Koffer zur Verfügung, der das Arcade-Spiel enthielt. Zudem bekam ich ein VHS-Band, auf dem jemand das Spiel durchspielte. So konnte ich den Level-Aufbau prima reproduzieren. Das Gleiche gilt für die Grafik und die Animationen.

RG: Später folgte von dir die ST-Umsetzung zum Nachfolger *Arkanoid II: Revenge Of Doh*. Eine BBC-Fassung war nie geplant?

PJ: Nein, denn zu dieser Zeit war das Gerät einfach überholt und stand im Schatten anderer Plattformen. Ich überredete Ocean jedoch zu einer Amiga-Version von *Arkanoid II*. Ocean war vom Gerät noch nicht überzeugt, denn die Maschine war zu dieser Zeit brandneu in England.

RG: Was war dir lieber: Die Umsetzungs-Arbeiten an *Arkanoid* oder die Entwicklung eigener Spiele?

PJ: Ich genoss beides. Ein Spiel auf eine minderwertige Hardware maß-zuschneiden eröffnet interessante Herausforderungen. Das Problemlösen ist der eigentliche Spaß (und gelegentliche Frustration) an dieser Arbeit.

RG: Du warst ein Allround-Talent, das Programmierung, Grafik und Sound beisteuerte. War das deine Vorliebe oder eine Notwendigkeit?

PJ: Ich schätze, ich konnte es einfach. Es gibt einige Vorteile, wenn man alle Elemente an einem Spiel selbst übernimmt und die volle Kontrolle über das Projekt hat. Andererseits habe ich mich in all meinen Arbeitsbereichen nie als besonders talentiert gesehen.

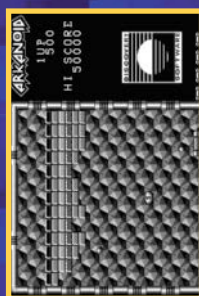


SEITENSPRÜHGE

Welche Heimumsetzungen waren echte Blockbuster?

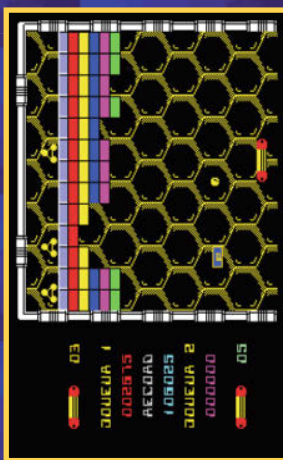
APPLE MAC

■ *Arkanoïd* kam auch mit Monochrom-Gratik für den Ur-Mac heraus. Trotz fehlender Farben spielt es sich gut und besitzt sogar wählbaren Schwierigkeitsgrad. Einzigartig: Auch bei dreigeteiltem Ball gibt es weiterhin Power-ups, die sich kombinieren lassen.



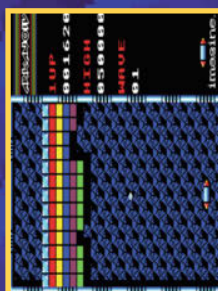
THOMSON

■ Ocean setzte das Spiel auch auf die seltenen französischen Thomson-Computer um. Leider ist dies auch die mieseste Umsetzung mit hakeligem Spielverlauf und hässlicher Grafik. Am schlimmsten ist jedoch, dass der Ball an herunterfallenden Kapseln abprallt, was ihn unberechenbar macht.



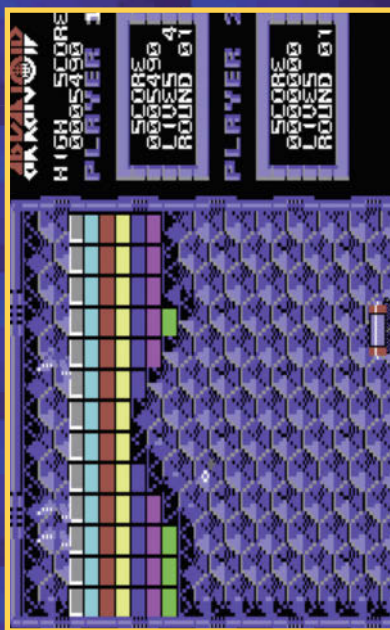
BBC MICRO

■ Für den BBC Micro gab es viele akzeptable, aber nicht brillante Spielhallen-Umsetzungen, da macht auch *Arkanoïd* keine Ausnahme. Grafik und Sound gehen in Ordnung, doch die Spielrunden sind unnötig schwer, da der Ball bei jedem Treffer weiter beschleunigt. Da hilft auch keine Verlangsamung-Kapsel.



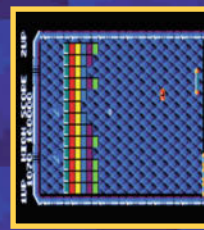
COMMODORE 64

■ Die stilvolle C64-Umsetzung verwöhnt die Ohren mit dem knackigen Intro-Sound von Martin Galway. Dagegen nervt die ungenaue Kollisionsabfrage, denn der Ball geht an den Ecken des Schlägers oft verloren. Zum Ausgleich bietet die Konvertierung Maus- und Paddle-Unterstützung.



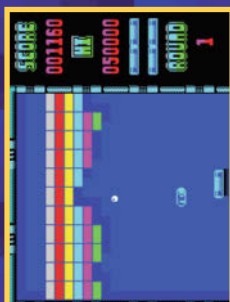
SCHNEIDER CPC

■ Auf dem CPC fehlt das typische Intro, dafür gibt es einen Lauftext samt Sternchenfeld. Der Punktestand wird ungewöhnlicherweise oben und nicht neben dem Spielfeld angezeigt. Optik und Spielablauf gleichen der Vorlage, die deutlich schnelleren Gegner wirken jedoch übermotiviert.



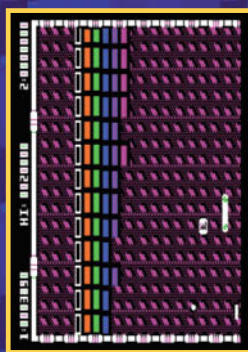
ZX SPECTRUM

■ Die Specci-Version spielt sich gut, doch die Optik muss wie so oft Federn lassen. Zumindest ist die Grafik weitaus klarer als die matschige ZX-Optik des Nachfolgers. Die piepsige Soundkulisse wird spärlich eingesetzt – kein Vergleich zur Commodore-Fassung.



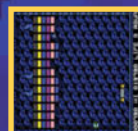
APPLE II

■ In den Schaltkreisen des gealterten Computers lief bereits *Breakout*, was ihn für *Arkanoïd* prädestinierte. Oder doch nicht? In der blockigen Grafik ruckelt der Ball vor sich hin und lässt Präzision vermissen. Zumindest wird eine Maus unterstützt. Der Spielverlauf ist dabei weitgehend originalgetreu.



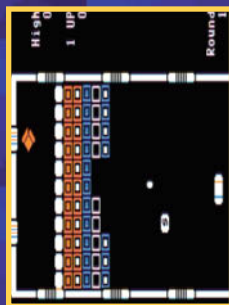
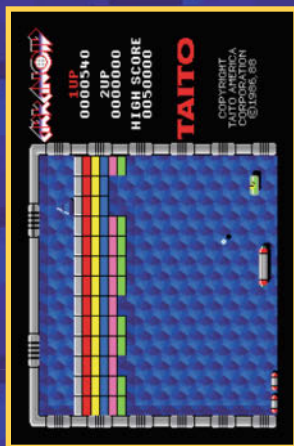
ATARI 8-BIT

■ *Super Breakout* war auf den Atari-Computern bereits ein Hit, entsprechend musste *Arkanoïd* nachlegen. Die Grafik wirkt platt und grob, doch die Umsetzung ist gelungen. Vor allem, da auch Ataris Tennis-Paddles unterstützt werden.



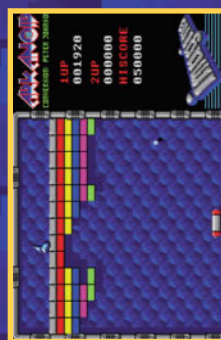
APPLE IIGS

- Die beste Apple-Version kam es optisch mit der Amiga- und ST-Unsetzung aufnehmen. Denn sie sieht aus wie am Automaten. Der Haken ist jedoch, dass der Ball viel zu schnell ist und auch noch weiter beschleunigt. Hier kämpfen sich nur wahre Profis durch.



TANDY COCO

- Das Modul für Tandys Color Computer enthält zwei Versionen. An einem CoCo 1 oder 2 spielt ihr die simple Vierfarb-Version (Bild). Legt ihr das Spiel aber in einem CoCo 3 ein, genießt ihr eine buntere Version mit hübschen Hintergründen und krachigen Gegnerexplosionen.

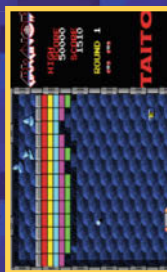


ATARI ST

- Der Programmierer der ST-Fassung verantwortete schon die BBC-Portierung. Dummerweise zeigt die ST-Version dadurch denselben Makel: Der Ball beschleunigt zu schnell! Zumindest habt ihr auf dem ST den Luxus der Mauseuerung, die exakt funktioniert. Auch optisch ist sie nah am Original dran.

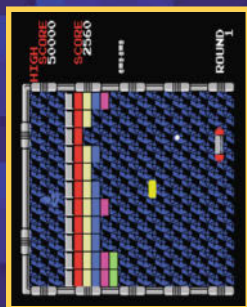
NEC PC-88

- Auch auf dem Japan-exklusiven Homecomputer läuft *Arkanoid* vorbildlich. Allerdings stört ein Dithering-Effekt bei einigen Spielobjekten, weshalb die Optik unruhig und flimmerig wirkt. Nichtsdestotrotz bleibt die Version immer flüssig.



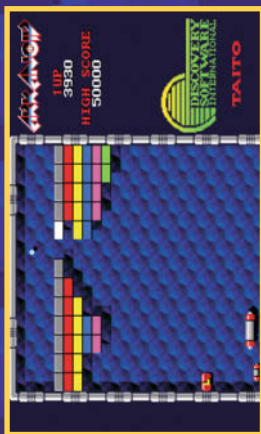
MSX

- Auf dem MSX gleicht das Spiel fast dem NES-Pendant. Allerdings fehlen hier Bonusrunden und der spezielle Dreh-Controller (diesen gab es erst für den MSX2 bei *Revenge Of Doh*). Grafik und Sound gehen in Ordnung, auch wenn es ein wenig ruckelt.



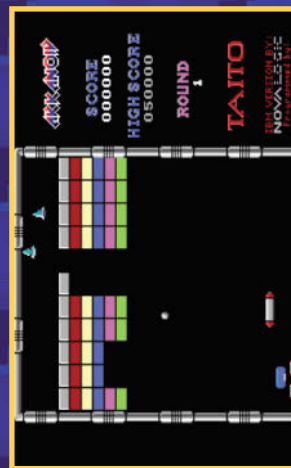
AMIGA

- Die Amiga-Fassung gehört zu den ersten Spielhallen-Umsetzungen des noch jungen Heimcomputers. Dank entsprechender Hardware gibt es ein authentisches Spielhallen-Erlebnis mit Mausunterstützung. Obendrein wählt ihr die Ballgeschwindigkeit und das Start-Level. Die beste Heimversion!



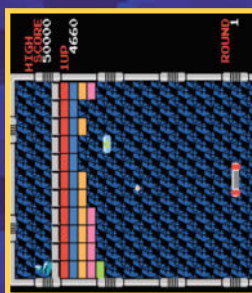
PC-DOS

- Selbst in der EGA-Version sieht *Arkanoid* auf dem PC furchtbar aus! Die lieblose Grafik mit viel Schwarz im Hintergrund wirkt wie ein billiger Freeware-Klon des Spiels. Dennoch spielt es sich dank Maus sehr gut – und das zählt am Ende.



NES

- Die einzige Konsolenumsetzung von *Arkanoid* ist gleichzeitig die beste 8-Bit-Fassung. NES-*Arkanoid* besitzt Extrarunden vor dem Bossgegner. Außerdem lassen sich Power-ups parallel aktivieren. Und der mitgelieferte Vaus-Controller passt perfekt zum Spiel.





WEAPONS

2: 119/200	5: 34/50	8: 0/99
3: 50/50	6: 46/50	9: 3/10
4: 18/200	7: 34/50	0: 47/99

AMMO

47

Duke Nukem 3D

DER CHUCK NORRIS DER ACTIONSPIELE.

RETRO-REVIEW

A



» PUBLISHER: GT INTERACTIVE / 3D REALMS
» ERSCHIENEN: 1996
» HARDWARE: PC

Von Anatol Locker

Im Dezember 1996 saß ich fassungslos und mit deutlich erhöhtem Blutdruck in einem Hotelzimmer in San Francisco. Wie? Schon vier Uhr? Ich hätte um drei bei meinem Termin sein müssen – so ein Mist! Wie konnte das geschehen? Wie konnte ich nur so die Zeit vergessen? Grund für die geplatze Verabredung war natürlich **Duke Nukem 3D**, das ich unvorsichtigerweise auf meinem Laptop installiert hatte ... großer Fehler! Denn der Duke hatte etwas, was mich – und wohl eine ganze Generation – magisch in seinen Bann zog.

Drei Jahre zuvor hatte *Doom* die Spielwelt nachhaltig verändert. Jedem war klar, dass Actionspiele ab sofort so auszusehen hatten. Doch während sich der dämonentötende Marine weitgehend ernst nahm, schien der Duke einem B-Movie entsprungen zu sein – dieser Humor lag mir mehr. Der platinblondierte Muskelprotz mit den irrwitzigen Waffen und der Reibeisenstimme hätten prima in ein Cannon-Group-B-Movie gepasst; irgendwo zwischen Michael Dudikoff, Chuck Norris und Jean-Claude Van Damme. Gemischt mit Schweine-Polizisten, Pornokino-Flair, dem Shrinker und billiger Science-Fiction ergab das ein unwiderstehliches Flair. Und dann diese Sprüche! „What are you waiting for? Christmas?“, sage ich heute noch, wenn mir etwas zu langsam geht. Auch die Tatsache, dass die Levels vor versteckten Räumen und Bonusgegenständen nur so wimmelten, war in einem 3D-Actiontitel neu – beim Wiederspielen für **Retro Gamer** entdeckte ich gleich im ersten Level einen Raum, den ich bis dato gar nicht kannte.

Was ist heute von *Duke Nukem 3D* übrig geblieben? Beim Anspielen der *Atomic Edition* war ich höchst erfreut: Das Flair stimmt schon mal! *Duke Nukem 3D* ist und bleibt immer noch ein witziger, flotter Shooter, der einfach Spaß macht. Mir gefällt, dass die vielen Waffen unterschiedliche Spielweisen zulassen: Mit Rohrbomben und Laserfallen geht man das Spiel ganz anders an als mit Powerfist und Raketenwerfer. Und dann sind da natürlich zwei Waffen, die Geschichte schrieben: Der Shrinker und der Gefrierstrahl sind heute noch legendär. Wer einmal als Mini-Duke versucht hat, dem Fuß seines Gegenspielers auszuweichen, weiß, was ich meine.

Natürlich merkt man dem Duke den Zahn der Zeit recht deutlich an. Die Texturen sind schlimm verpixelt, die Keyboard-Steuerung der Emulation ist durchgehend übel, technisch ist der Shooter weiter hinterm Mond, als ich ihn in Erinnerung hatte. Auch in Sachen Balance ginge heute vieles nicht mehr durch die Qualitätskontrolle. Kleines Beispiel: Schießt man mit der Pumpgun auf einen circa 500 Meter entfernten Feind, fällt der sofort um. Andererseits: Diese hohe Kill-Rate war es, die den Multiplayer-Missionen die richtige Würze gab.

Das bringt mich zu einer zweiten Duke-Episode meines Lebens. Die Sache in San Francisco war nämlich nicht das letzte Mal, dass *Duke Nukem* mich die Zeit vergessen ließ. Es war während einer Multiplayer-Session mit meinem Cousin. Wir hatten die Laptops mit in den Urlaub genommen, ein Nullmodemkabel angeschlossen, und legten los. Wir spielten zwei kleine Multiplayer-Maps namens „Lilpig“ und „Mancer“, deren Umfang nicht größer war als eine Dreizimmerwohnung. Es wurde lustig, aufregend, grandios und endete als pure Schlachtplatte. Als wir das nächste Mal aufschauten, war es acht Uhr morgens. Zwölf Stunden am Stück. Sowas schafft nur der Duke. *

1 UP
00009800

HI-500
000600

99

72



F



E





Ikari Warriors

KNUBBELIGER KOOP-KNALLER.



» PUBLISHER: SCHNEIDER CPC
» ERSCHIENEN: 1985/1986
» HARDWARE: ELITE SYSTEMS

Von Heinrich Lenhardt

Während die Spielergemeinde schon nach den sexy 16-Bit-Boliden von Atari und Commodore lechzte, erlebte der Schneider CPC ein paar erfolgreiche Jahre als Mittelklasse-Vernunftcomputer. Bildschirm, Tastatur und Laufwerk, alles in einem, recht preiswert – und etwa so aufregend wie eine Strickjacke. Die unspektakulären Grafikfähigkeiten des braven Schneiderleins gefährdeten nie die Spielvorherrschaft des C64. Doch ausgerechnet bei Automatenumsetzungen kam es mitunter vor, dass der CPC die beste 8-Bit-Version abbekam.

Auffällig war das bei Titeln von Elite Systems: Auf die glänzende Umsetzung von *Bomb Jack* folgte Ende 1986 der verblüffend starke Auftritt zweier Arcade-Dschungelkämpfer. Mit klobiger Grafik und entschleunigtem Tempo entfaltete das Koop-Ballerspiel *Ikari Warriors* seinen ganz eigenen Charme. Das japanische Wort „Ikari“ bedeutet „Wut“, welche sich bei Actionspielen in der zweiten Hälfte der 80er Jahre vornehmlich im Dschungel entlud. Die Rambo-getriebene Mobilmachung erfasste zunächst Spielhallen und mit einiger Verspätung auch Heimgeräte, wo mehr oder weniger gelungene Umsetzungen von Ballerhits wie *Commando* den Jugendzimmer-Bodycount ankurbelten.

Die 8-Bit-Computer waren deutlich schwächer auf der Hardware-Brust als die mit feinsten Hardware-Komponenten bestückten Automaten Vorbilder. Dennoch gelangen einige erstaunlich authentische Umsetzungen, *Ghosts'n Goblins* für C64 ist ein vielzitiertes Paradebeispiel. Es gab auch Konvertierungen, die aus der Not eine Tugend machten und im Rahmen der Technik-Limitationen ihre ganz eigene Spielgefühlvariante ausbrüteten. *Ikari Warriors* auf dem Schneider CPC war so ein Glücksfall.

Wer hätte gedacht, dass die beste Heimversion des wuterfüllten Dschungel-Shooters auf der biedereren CPC-Computerfamilie zu Hause sein würde? Vor allem, wenn man das Arcade-Vorbild gesehen hatte: Da sind Tempo und Anzahl der Soldaten-Sprites so hoch, dass des Schneiders Z80-CPU eigentlich gleich die Waffen strecken könnte. Und dann ist da noch das Joystick-Handicap. Gerade mal ein Feuerknopf lässt sich bei der Heimumsetzung abfragen. Zum Glück entschied sich Programmierer David Shea dafür, möglichst viele spielerische Features zu erhalten und lieber bei der Geschwindigkeit vom Gas zu gehen. So hat auch das CPC-Ikari den höchst unterhaltsamen Zwei-Spieler-Modus: Wahlweise solo oder mit einem Kumpel kämpft man sich die vertikal scrollende Landschaft entlang. Per Tastendruck wechseln wir zwischen Ballern in Laufrichtung und starrer Schusswinkel, um zum Beispiel auch im Rückwärtsgang weiter nach vorne zu feuern. Die reduzierte Hibbeligkeit sorgt für ein immer noch spannendes, aber weniger chaotisches Spielgefühl als bei anderen Genrevertretern.

Eine weitere lebenswerte Eigenheit von *Ikari Warriors* sind die Panzer, in die man sich setzen darf (wenn sie nicht gerade durch eine übereifrige Granate des werten Mitspielers zerstört wurden). Nach einer Phase der eher vorsichtigen Schusswechsel mit der feindlichen Übermacht – jeder Treffer kostet ein Bildschirmleben – macht es diebischen Spaß, im robusten Fahrzeug die Straßensau raushängen zu lassen. Unbeeindruckt absorbiert der Tank einzelne Kugeln und überrollt die Gegner einfach, nur vor Granaten muss man sich hüten. Ein schönes Omnipotenz-Intermezzo, das mit einem leeren Tank oder dem nächsten Wasserweg endet, denn da gibt es nur ein Fortkommen per pedes.

Das Walzen durch den Dschungel gewinnt durch die grafischen Einschränkungen des CPC-Heimcomputers einen lebenswürdigen Charme. Um die vertikale Ansicht des Automaten ansatzweise aufzugreifen (und ein paar zu scrollende Pixel zu sparen) wurden der linke und der rechte Rand mit Anzeigen belegt, so beschränkt sich das Schneider-Kriegsgeschehen auf etwa 175x170 Bildpunkte. Das Resultat ist stilvoll grob und schön bunt, mit moppeligen Kämpfern und Kriegsgeräten.

Die Knuffigkeit der Kampfhandlungen schützte freilich nicht vor einer Indizierung in Deutschland. Auch der junge Redakteur Heinrich Lenhardt drückte im *Happy-Computer-Sonderheft 17* seine Begeisterung in Verbindung mit einer Moralwarnung aus: „Spielerisch ist *Ikari Warriors* ein Leckerbissen für alle, die vor besagten Handlungs-Gräueltaten nicht zurückschrecken und ein gepflegtes Action-Spiel schätzen.“ Das Entsetzen über die „umstrittene Handlung“ hält sich beim selben Redakteur, 30 Jahre später, stark in Grenzen. Unverändert bleibt meine Einschätzung, dass *Ikari Warriors* eines der besten CPC-Spiele ist! ★



The Chaos Engine

ERINNERUNGSSCHAOS.

RETRO-REVIVAL



» PUBLISHER: RENEGADE

» ERSCHIENEN: 1993

» HARDWARE: AMIGA (UMSETZUNGEN FÜR ATARI ST, AMIGA CD32, MS-DOS, RISC OS, SEGA MEGA DRIVE, SUPER NES, WINDOWS, OS X, LINUX)

Von Knut Gollert

Anfang der 90er Jahre waren sie die Stars der europäischen Entwickler-Szene: The Bitmap Brothers. Ihre Spiele gehören zu den bedeutsamsten der damaligen Zeit. Unsere Erinnerungen sind aber auch wie bei keinem anderen Entwickler von historischer Verklärung getrübt, behaupte ich einfach mal. Das gilt ganz besonders für den 1993er Steampunk-Klassiker *The Chaos Engine*.

Die Spiele der Bitmaps waren der Wahnsinn. *Xenon 2*, *Gods*, *Cadaver* und *The Chaos Engine*. Sie ließen die Augen der Spieler leuchten. Damals. In den 90ern. Und auch heute noch – in der Erinnerung. Keinen anderen Entwickler umgab damals eine solche Aura, niemand sonst entwickelte so durchgestylte 16-Bit-Spiele. Sie trafen den Zahn der Zeit, genau unseren Geschmack. Und das hat schon damals die kollektive Objektivität der Spielerfamilie getrübt. Kam ein Stück Software von den Bitmap Brothers, wurde die rosarote Brille aufgesetzt.

Keine Frage: Diese Spiele setzten grafisch Maßstäbe. Dabei wurde gerne mal über spielerische Schwächen hinweggesehen, denn wir alle ergötzen uns am optischen Hochglanz. Schaute man dagegen den Spielen einmal unters Hemd, war da oft nicht viel los. Sehr gern wurden bewährte Ideen benutzt und bunt miteinander kombiniert. Innovationen gab es aber genauso wenig wie packendes Game Design. Na gut, vergessen wir mal *Speed Ball 2*.

Das 1993 erschienene *The Chaos Engine* finde ich jedenfalls typisch: Der Mix aus *Gauntlet* und *Ikari Warriors* hatte Stil. Die Steam-Punk-Geschichte in der viktorianischen Parallelwelt, die abgedrehten Kreaturen und die wilden Protagonisten ritten auf dem Zeitgeist. Die fein gezeichneten Grafiken von Hausgrafiker Dan Malone ließen uns jubeln. Und natürlich fanden wir Games-Journalisten genug Stoff, um auch *The Chaos Engine* zu bejubeln. Ich persönlich liebte das Upgrade-System, in dem der eigene Kämpfer rollenspielähnlich hochgebuttert werden konnte, und die zahlreichen Geheimräume.

Und somit ließ ich mich damals zu folgender Aussage hinreißen: „*The Chaos Engine* ist das schlichtweg beste Actionspiel, das die Bitmaps je auf die Beine gestellt haben.“ (Power Play 2/93). Der Meinung war ich damals wirklich. Im Nachhinein betrachtet mag es sogar ansatzweise stimmen, auch wenn *Speedball* und *Xenon 2* spielerisch mehr drauf hatten. Aber schon zur damaligen Zeit gab es Actionspiele, die inhaltlich viel weiter vorne waren. Nur haben sie nicht genug geblendet. Und ich war Bitmap-Brothers-brainwashed.

Das spielerische Mittelmaß wird bei *The Chaos Engine* deutlicher als bei anderen Spielen aus dieser Zeit. Vor allem, weil es 2013 eine inhaltsgleiche Neuauflage gab, die grafisch leicht modernisiert wurde, aber trotzdem bei Presse und Community total durchfiel. Sie machte die Unzulänglichkeiten und Macken des Originals überdeutlich.

Alte Spiele kramt man nochmal raus, um sich am „Ach, was waren das für Zeiten!“-Effekt zu erfreuen. Lange Spaß machen sie heutzutage in den wenigsten Fällen. Die Erinnerung ist oft schöner als das tatsächliche erneute Spielerlebnis. Aber das ist normal. Das darf auch bei *Chaos Engine* so sein. ★



3:20

RETRO-REVIVAL

A



Ice Hockey

EISIGE MITTAGSPAUSEN.



» PUBLISHER: NINTENDO
 » ERSCHEINEN: 1988
 » HARDWARE: NES

Von Heinrich Lenhardt

In den Anfangsjahren der Spielezeitschrift *Power Play* wurde stark mit den Wertungen geknausert, umso auffälliger die 95%-Wertung für ein NES-Sportspiel. *Ice Hockey* beeindruckte mit Features wie der Personalwahl, drei Spielertypen brachten spezielle Stärken und Schwächen aufs Eis. Entscheidend für unsere Euphorie war das fantastische Spielgefühl, das zu regelrechten Redaktionsturnieren animierte: „Regelmäßig zur Mittagszeit pilgern wir alle zur Nintendo-Konsole und greifen zu den Joypads“, berichtete Martin Gaksch in Ausgabe 5/1988, „Wenn dann Jubelgeschrei und derbe Kraftausdrücke noch drei Zimmer weiter zu hören sind, weiß jeder Bescheid: Es ist *Ice Hockey*-Zeit in der *Power-Play*-Redaktion“.

Auf einen solchen sportlichen Triumph hatte ich erstaunlich lange warten müssen, dabei eignet sich der Eishockey-Sport bestens als Vorlage für Videospiel-Action: Das Regelwerk ist nicht übertrieben komplex, das Tempo aufregend hoch und der Puck prallt von den Rändern der kompakten Spielfläche ab – prima Voraussetzungen für viele Angriffe und Torchancen. Bodychecks sorgen für extra Gaudi, übertriebener körperlicher Einsatz kann zu zweiminütigem Überzahlspiel führen, dem sogenannten *Power Play* (als wir 1987 einen neuen Markennamen für den Ausbau unserer *Happy-Computer*-Spielesonderheft-Aktivitäten suchten, kam mir der Begriff gerade recht).

Doch vor 1988 waren die Eisverhältnisse alles andere als ideal. Als Teenager hatte ich auf dem Intellivision viele *Hockey*-Duelle mit meinem Bruder bestritten, das langsame Zwei-Spieler-Modul hatte aber weder Computergegner noch eine scrollende Spielfläche. Zaghaft wie eine im Februar durch den Schnee lugende Krokusblüte waren die Hoffnungen, die 1984 durch Anirogs *Slap Shot* auf dem C64 geweckt wurden. Doch dieser Eishockey-Versuch spielte sich recht primitiv und blieb vor allem wegen seiner verrauschten Sprachausgabe-Bemühungen im Gedächtnis („He scores!“). Bevor Electronic Arts dann 1993 mit seiner *NHL*-Serie Realismus und Spielspaß gekonnt kombinierte, gab es doch noch ein 8-Bit-Highlight, das Möchtegern-Kühnhackls ebenso begeistern konnte wie Gelegenheits-Sportspieler.

Schlicht und einfach *Ice Hockey* nannte sich das NES-Modul, welches Nintendo 1988 nach Europa brachte. Drin steckt japanische Videospiel-Fröhlichkeit auf höchstem Spaßniveau. Es ist ein munteres Pardaaz-Actionvergnügen, bei dem man schnell wuseln oder den Puck passen sollte, bevor man vom nächsten Gegenspieler umgehauen wird. Bei den robusten Zweikämpfen macht sich eine geniale Eigenheit des Titels bemerkbar: Drei verschiedene Körpertypen definieren Stärken und Schwächen eines Spielers. Die dicken Burschen sind langsam, schießen aber extra-hart und machen ihre Gegenspieler locker platt. Dünne Hungerleider sind rasend schnell und gewinnen leichter Bullys, während Durchschnittstypen ausgewogene Eigenschaften haben.

Ice Hockey spielt sich flott und torreich, was auch daran liegt, dass der Goalie nicht vom Computer gesteuert wird. Vielmehr lassen unsere Joypad-Eingaben den Torhüter auf und ab rutschen, was in der Hitze des Gefechts schon mal vergessen wird: „Oops, wie ging der denn rein?“. Steht's auch nach einer Runde Penalty-Schießen noch unentschieden, wird einfach ohne Goalies weitergespielt – da bleibt kein Auge trocken. Der Spaßfaktor im Zwei-Spieler-Modus ist legendär, doch dank unterschiedlich starker Computerteams bekommen auch Solospieler einiges geboten. Nur Turniermodus und Statistikberge durfte man 1988 noch nicht erwarten.

Nintendo veröffentlichte nie einen Nachfolger zu seinem besten NES-Sportspiel, so blieb *Ice Hockey* bis zum Erscheinen von *EA Hockey* für Mega Drive die Eishockey-Referenz. Seine Dominanz über die Redaktions-Mittagspausen schmolz erst im Sommer 1989 dahin, als aus Japan importierte Game Boys erbitterte *Tetris*-Link-Kabel-Duelle ermöglichten. Der junge Game Director von *Ice Hockey* machte indes Karriere: Hideki Konno produzierte diverse Inkarnationen von *Super Mario Kart* und leitete auch die Entwicklung von Klassikern wie *Yoshi's Island* oder *Luigi's Mansion*.

Mein privates PAL-Modul von *Ice Hockey* hat alle Umzüge überlebt und genießt seinen Ruhestand auf einem Ehrenplatz im Oldie-Regal. Für mich ist und bleibt es das beste Sportspiel der 80er Jahre, noch vor *International Soccer* und *Summer Games*. Glücklicherweise lässt sich der NES-Klassiker auch auf modernerer Nintendo-Hardware spielen, für wenige Euro sind Virtual-Console-Versionen auf Wii und Wii U erhältlich. Die Grafik wirkt aus heutiger Sicht altbacken-knuffig, der Spielwitz hat dagegen kaum gelitten – Nintendos eisiger Action-Raufbold ist ein zeitloser Partyspaß.







RETRO-REVIVAL



Gradius III

DESTROY THE CORE!



» PUBLISHER: KONAMI
» ERSCHIENEN: 1989
» HARDWARE: SUPER NINTENDO, PLAYSTATION 2,
PLAYSTATION PORTABLE, ARCADE

Von Michael Hengst

Heute huschen Spieler durch fotorealistische Landschaften, feuern auf ebenso realistisch anmutende 3D-Gegner und hämmern mit geradezu übermenschlichen Reflexen auf die WASD-Tasten der Keyboards. Oder zielen punktgenau mit den Analogsticks der Gamepads. Immer mehr Optik, immer mehr Frames pro Sekunde, immer ausgefeiltere 3D-Schlachtfelder, so das Mantra der Actionspiel-Fans...

...wo heute furiose FPS-Spiele die Action-Welt regieren, galten vor knapp 30 Jahren ausgetüftelte zweidimensionale Vertikal- und Horizontal-Shooter, vornehmlich mit banalem SF-Szenario, als finale Adrenalin-Messlatte.

In der Regel galt es mit einem winzigen Raumschiff, von Myriaden feindlicher Angreifer und Geschossen umgeben, mit Hilfe von rassistischen Extra-Waffen mit heiler Haut an bildschirmfüllenden Level-Bossen vorbei durch eine feste Anzahl von Spielstufen zu gelangen. Ursprünglich stammten solche Spiele aus den Arcade-Hallen, die mit 50-Cent-Münzen gefüttert wurden, aber dank Heimkonsolen wurden berühmte und erfolgreiche Arcade-Spiele natürlich auch für Nintendo und Co. umgesetzt.

Eine der wohl bekanntesten Spieleserien aus dem Genre der Horizontal-Shooter ist Konamis 1985 erstmals in einer Spielhalle erschienene *Gradius*-Reihe, die durch ausgetüfteltes Leveldesign, einen harten, aber fairen Schwierigkeitsgrad und jede Menge Extras auffiel. Zudem legten Konami und *Gradius*-Designer Hiroyasu Machiguchi mit einigen Features wie etwa der umfangreichen Extrawaffenauswahl den Grundstein für zahlreiche Spin-offs und beeinflussten das Genre nachhaltig.

Nicht zu vergessen, dass in der *Gradius*-Version für Nintendos 8-Bit-System (1986) zum ersten Mal der berühmte Konami-Code zum Einsatz kam. Noch heute können Actionveteranen der ersten Stunde die Tastenfolge Up, Up, Down, Down, Left, Right, Left, Right, B, A im Schlaf. Mit tückischen Folgen für Spieler der Super-NES-Version (1990) des Klassikers *Gradius III*, denn der beliebte Originalcode zerstörte das eigene Raumschiff!

Aber das war nicht die einzige Änderung in *Gradius III*: Die Super-Nintendo-Version wurde deutlich entschärft, es gab sogar auswählbare Schwierigkeitsgrade, es wurde insgesamt gegenüber der Arcade-Fassung deutlich leichter und dem Raumschiff mit dem schmissigen Namen *Vic Viper* wurden einige zusätzliche Extrawaffen gegönnt. Zudem änderte sich die Reihenfolge der insgesamt zehn Spielstufen ein wenig und es gab sogar eine Art Pseudo-3D-Abschnitt.

Symptomatisch vor allem für die Super-NES-Versionen waren die berühmten *Gradius*-„Ruckler“: An besonders kniffligen Stellen, wenn zig Geschosse, Gegner und Explosionen gleichzeitig auf dem Bildschirm dargestellt wurden, ruckelte das Spiel gewaltig. Kurioserweise macht *Gradius III*, einer meiner wenigen Actionlieblinge aus den 90ern, durchaus immer noch Spaß. Die sperrigen Ruckler stören nicht wirklich, sie verstärken eher den nostalgischen Charme, den das Modul auch heute noch versprüht.

Angestaubte Grafik hin, antiquierte Hardware her: Es ist verblüffend, wie sich bestimmte Feindformationen und Obergegner-Taktiken in das Muskelgedächtnis eingebrannt haben, und nach nur kurzer Warmspielphase steuere ich die *Vic Viper* fast mühelos durch die ersten Spielstufen. Meine Reflexe sind gefühlt so flink wie die eines Zwanzigjährigen – aber eben nur gefühlt. So gerne ich *Gradius III* wieder entstaube – an den Serien-Vetter *Parodius* kommt der Action-Opa nicht heran. Zwar ist das Grundprinzip bei beiden Spielen praktisch identisch, doch *Parodius* hat nicht nur die deutlich bessere Grafik, sondern auch das witzige, skurrile Setting. Es ist sozusagen *Gradius* auf LSD. ✱



» RETRO-REVIVAL



» PUBLISHER: MICROPROSE
 » ERSCHIENEN: 1994
 » HARDWARE: PC (UMSETZUNGEN AMIGA, PLAYSTATION, WINDOWS)

Von Knut Gollert

UFO: Enemy Unknown

LASER SQUAD MIT ALIENS.

Kaum ein anderer Titel hat das Genre der rundenbasierten Taktikspiele so geprägt und erfolgreich ins neue Jahrtausend getragen wie *UFO – Enemy Unknown*. Nicht unschuldig daran war die Games-Presse, die das Spiel geliebt hat. 1994 gab es wohl keinen professionellen Redakteur, der *UFO* nicht nächtelang gespielt hat. Und das war nicht ungefährlich.

Normalerweise testen Redakteure „ihre“ Spiele. Jeder eines, große Titel werden von zwei oder drei Leuten gespielt, Top-Titel von jedem in der Redaktion angeschaut. Bei *UFO* war das nicht anders. Allerdings haben sich zum Beispiel in der *Power Play* Michael Hengst und Volker Weitz als älteste Dienstherren den Microprose-Titel geschnappt,



was alle anderen jedoch nicht davon abhielt, „mal reinzuschauen“. Das Ergebnis war eine nahezu lahmgelegte Redaktion mit übernäch-
tigten Redakteuren und Fachsimeleien auf
den Fluren über Taktiken, den besten Einsatz
von Handgranaten sowie den Forschungser-
gebnissen außerirdischer Technologien. Dass
die Texte in *Power Play 5/94* und auch der
darauffolgenden Hefte nicht die allerbesten
waren, hatte einen einzigen Schuldigen:
UFO – Enemy Unknown.

Das Setting ist ganz klassisch: Aliens
greifen an, der Spieler ist die letzte Hoffnung
der Menschheit, die Invasion abzuwehren.
Dazu fliegt er mit seiner selbst zusammenge-
stellten und ausgerüsteten Einsatztruppe um
den Globus, um Angriffe der Aliens abzuweh-

ren. An den jeweiligen Hotspots – vom abge-
schossenen Ufo bis hin einer Großstadt voller
Aliens – betritt der Spieler das isometrisch
gezeigte Schlachtfeld und zieht seine Kämp-
fer Zug um Zug vorsichtig über die Spielfel-
der, um alle Gegner zu neutralisieren.

Nach jeder Mission gibt's Loot in
Form von Alien-Artefakten sowie Geld von
Regierungen, deren Länder wir beschützen.
Damit vergrößern wir unsere Basis, erfors-
chen tüchtig neue Waffen und Technologi-
en, um am Ende Waffen mit mehr Wumms
abfeuern zu können als unsere extraterrestri-
schen Feinde.

Erdacht vom Briten Julian Gollop
(Mythos Games) und veröffentlicht von Mi-
croprose ist *UFO* – wenn man die Spielele-

mente betrachtet – ein im Grunde nicht allzu
innovatives Spiel. Rundenbasierte Taktik-
Kämpfe wie im inoffiziellen Vorgänger *Laser
Squad* von 1988, jetzt aber in einer isometri-
schen Landschaft. Dazu ein Metagame-Mix
mit klassischen Wirtschaftssimulations-
Elementen. Nichts, was nicht schon einmal
dagewesen wäre. Aber in dieser Mischung,
mit dieser Verzahnung beider Spielteile,
war *UFO* ein, Zitat Volker Weitz, „Langzeit-
Urknall mit Motivations-Nachbrenner“. Ein
optisch besonders heute fast lachhaftes,
aber inhaltlich grandioses Spiel, dass sich
in den 22 Jahren seit seiner Geburt einer
Reihe sehr schöner Nachfolger erfreut hat.
Aktuell legen wir euch *X-COM 2*, die
2016er Variante, ans Herz.



Fire Emblem

O GOTT! WERDEN SIE ALLE STERBEN?



» PUBLISHER: INTELLIGENT SYSTEMS
» ERSCHIENEN: 2003 (JAPAN, USA),
2004 (DEUTSCHLAND)
» HARDWARE: GAMEBOY ADVANCE

Von Jörg Langer

Roguelikes kannten schon früh das einfache Prinzip „Einmal tot, immer tot“. Dieses Prinzip überrascht im echten Leben niemanden beziehungsweise sorgt im Ausnahmefall schon mal für das Entstehen einer weltumspannenden Religion.

Für das Strategie- und RPG-Genre aber war es ungewöhnlich, was sich die Entwickler des Nintendo-Studios Intelligent Systems ausgedacht hatten: In ihrem storylastigen Rundenstrategie-Erstling *ファイアーエムブレム* (Fire Emblem, Feuer-Abzeichen) mit dem übersetzten Untertitel *Schattendrache und die Klinge des Lichts* ließen sie 1990 auf dem Famicom jeden der zahlreichen Helden gnadenlos ins Gras beißen, wenn in einem Gefecht seine Hitpoints auf null gesunken waren. Und zwar für immer, mit nur zwei Ausnahmen: Erstens durfte man das ganze Gefecht noch mal von vorn bestreiten, was aber teils das Wegwerfen von 30 oder 60 Minuten harter Denkarbeit bedeutete. Zweitens konnte der Hauptheld nicht wirklich sterben, denn dann war das Spiel vorbei – sodass man zwangsläufig die letzte Schlacht noch mal an-

ging. Durch Speichern tricksen war übrigens nicht erlaubt, bei jedem Beenden des Spiels, etwa nach einem Todesfall, wurde unbarmherzig der aktuelle Stand gesichert.

Auch wenn neuere Teile optional einen Casual-Modus anbieten: Wer den maximalen Frust und Spaß will, nutzt die ursprüngliche Regel: Jeder Held, der in der Schlacht fällt, steht nie wieder zur Verfügung. Wer also seinen einzigen Dieb sterben lässt, hat eben – notfalls bis zum Ende des Spiels – niemanden mehr, der ihm Türen und Schatztruhen öffnet. Pech gehabt! Das mit dem Sterbenlassen klingt fahrlässiger, als es ist: Da beide Seiten abwechselnd ihre gesamte Streitmacht (die schon mal aus einem Dutzend Kämpfern und mehr bestehen kann) zieht und es eine gute Portion Glück beim Treffen oder Nichttreffen gibt, hilft manchmal der beste Plan und das Abzählen von Zugreichweiten nichts. Kleines Beispiel: Wird ein Held, der sich automatisch mit einem Gegenschlag wehrt, angegriffen, und richtet er normalen Schaden an, überlebt er. Erzielt er aber einen kritischen Treffer gegen den Angreifer und tötet diesen, rückt vielleicht ein weiterer KI-Feind nach, der ihn ansonsten nicht erreicht hätte, und versetzt ihm den Todesstoß.

Ich hatte schon viel von der Serie gehört und mich als alter Rundenstrategie sogar aus, nun ja, Recherche-Gründen mit Fan-Patches beschäftigt, die auf „unerklärliche

Weise“ aus japanischen Texten deutsche machten, die dann auf noch seltsamere Weise ihren Weg auf durchsichtige Flash-Module fanden, die, ebenfalls völlig unerklärlich, exakt in meinen GBA passten. 2004 war es dann aber endlich so weit, und der siebte Teil der Serie erschien als erster offiziell in Europa: *The Sword of Flame* (Rekkanken), hierzulande aber schlicht *Fire Emblem* genannt.

Darin erlebte ich eine sechs Kapitel lange, packende Geschichte um Lyn, die ihre Eltern verloren hat, aber schnell wehrhafte Freunde findet, die sie beschützen. Nach drei oder vier Stunden hatte ich die Geschichte siegreich beendet, was mir doch etwas knapp erschien. Nach dem Abspann startete das eigentliche Spiel mit Ellwoods Kampagne...

Fire Emblem war knifflig, sperrig (jeder Schlag mit einem Schwert reduzierte dessen Haltbarkeit um 1), frustig – bot aber auch viele Optionen zum Ausbau der eigenen Truppe und viel Herz-Schmerz-Intrigen-Dialoge. Story und Inventarmanagement nahmen so viel Umfang ein, dass mancher die Serie eher als RPG mit Taktikkämpfen sieht denn als Strategiespiel mit RPG-Elementen, ich bin aber aufgrund der weitgehend vorgegebenen Missionsstruktur und der Betonung der Kämpfe klar für Letzteres.

Wer das erste *West-Fire Emblem* heute spielen möchte, kann das über die Virtual Console auf Wii U für wenige Euro tun. Oder ihr holt euch das noch im Mai 2016 erscheinende *Fire Emblem: Fates*, das nach einer sechs Kapitel langen Einführung gleich drei Blickwinkel respektive Kampagnen mit Langzeit-Spieldauer bietet (zwei davon zum optionalen Nachkaufen, wenn ihr die „normale“ Fassung erwerbt). Die US-Fassung spiele ich bereits seit mehreren Wochen... *

HIT
OMG
CAT

26
4
0



hon axe

12



Kent

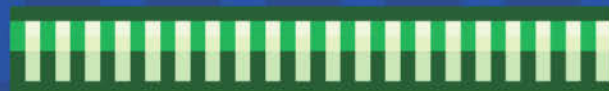
MISS!



Iron sword

HIT	90
DMG	8
CAT	3

20





Star Wars: X-Wing

MÖGE DIE MACHT IMMER MIT DIR SEIN!

RETRO-REVIVAL



» PUBLISHER: LUCASARTS ENTERTAINMENT COMPANY LLC.
» ERSCHIENEN: 1991
» HARDWARE: MS-DOS

Von Michael Hengst

Wie der wirtschaftliche Erfolg des aktuellen Kinofilms *Star Wars Episode VII: Das Erwachen der Macht* anschaulich verdeutlicht, ist die im Jahr 1977 von George Lucas erfundene Space-Seifenoper *Star Wars* ein populär-kulturelles Phänomen, das schon Generationen von Geeks beschäftigt.

Für die Fans der original Trilogie wurde im Jahr 1993 endlich ein feuchter Traum wahr. Zwar nicht der heimliche Wunsch, mit Prinzessin Leia im goldenen Bikini zu einem Tête à Tête auf Dantooine hinter einer Sanddüne zu verschwinden, sondern im Cockpit eines X-Wings im Kampf gegen die finsternen Schergen des Imperiums durch die Galaxis zu düsen.

Lawrence Holland, der Vater der berühmten Action-Simulationen *Battle of Britain* und *Secret Weapons of the Luftwaffe*, erhielt von Arbeitgeber LucasArts grünes Licht für eine *Star Wars*-Space-Simulation (im Übrigen das erste Computerspiel aus dem Lucas-Universum): *Star Wars: X-Wing*, oder kurz *X-Wing*, war geboren. Spielerisch orientierte sich Holland an bewährten Mechanismen, die schon bei Mitbewerbern wie dem drei Jahre früher erschienenen *Wing Commander* funktionierten.

So bietet *X-Wing* drei aufeinanderfolgende Kampagnen, die mit einem Angriff auf den berühmten (ersten) Todesstern abschließen. Bis dahin fliegt der Rebellen-Pilot mit Maus oder Joystick, unter der wachsamten Anleitung von General Ackbar, eine Vielzahl ausgetüftelter Missionen wie beispielsweise Eskort-Aufträge, Angriffe auf feindliche Transporter oder schlichte Aufklärungsjobs. Dabei steuert Michael Skywalker natürlich nicht nur den famosen X-Flügler, sondern nimmt auch Platz in bei Fans nicht weniger bekannten Rebellen-Schiffen wie A-Wing, Y-Wing oder, via Erweiterungs-pack, B-Wing. Ungeduldige Piloten können kleine Abstecher vom Rebellenalltag machen und mit „historischen Missionen“ Laser und Torpedo-Techniken verfeinern.

Auch wenn spielerisch deutliche Anleihen beim Produkt von Origin zu sehen sind, war *X-Wing* viel mehr eine Simulation, und auch entsprechend schwieriger. Außerdem griff Holland tief in die technische Trickkiste: Statt wie bei *Wing Commander* Raumschiffe mittels Bitmap-Grafik auf den Schirm zu zaubern, wurden die X-Wings und anderen Schiffe dreidimensional mittels ausgefüllter Polygonen dargestellt. Aber nicht nur optisch sorgte *X-Wing* für Furore – auch akustisch setzte LucasArts mit dem Titel Maßstäbe und unterstützte sowohl die beliebte Soundblaster-Karte als auch die (damals sündhaft teure) Roland-MT32 Midi-Hardware. Kurzum: Jeder Star Wars-Fan mit einem PC schrammte für Monate an der Armuts Grenze vorbei.

X-Wing wurde zum Erfolg, einige Erweiterungen mit neuen Raumschiffen folgten prompt, und nur ein Jahr später erschien mit *TIE-Fighter* das Spiel für Imperiumspiloten – praktisch eine spielerische Weltraum-Neuaufgabe von *Imperium schlägt zurück*. Auch fast 25 Jahre nach Erscheinen tauchen die Klassiker zum Schnäppchenpreis immer wieder bei einschlägigen Oldie-Plattformen wie GoG oder Humblebundle auf – für Preise unter der 10-Euro-Grenze können auch moderne Nerds zuschlagen.

Erlaubt mir aber eine Warnung: Wie bei einigen der Originalfilm-Protagonisten aus dem aktuellen Film hat die Zeit mehr als nur deutliche Spuren bei den Klassikern hinterlassen: Das kurze Aufflackern der Macht verflüchtigte sich bei mir leider nach den ersten zwei gespielten *X-Wing*-Missionen schon wieder. Darth Vader würde sich wohl nicht gleich in sein Lichtschwert stürzen, aber der einstmalige feuchte Traum ist bei mir genauso zerplatzt wie der Wunsch, Prinzessin Leia heute hinter die nächste Düne zu bitten. ✱



Spieltag : 1

58. Minute

BVL 08 Renscheid

: FC Schalke 04

Zuschauer : 5352

0: 0

Ihre Mannschaft, Mick :

7

MIT

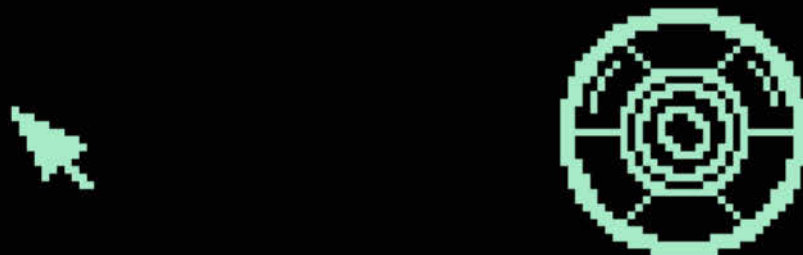
3 4 5 6

TORABWABWABWMIT

OKAY

Name	Art	ST	Tore	CK	Status
1 Illner	TOR	24	0	0	<==
2 Ehrmann	TOR	27	0	0	<==
3 Dusek	ABW	21	0	0	<==
4 Olsen	ABW	13	0	0	<==
5 Buchwald	ABW	27	0	0	<==
6 Dooley	MIT	20	0	0	<==
7 MacLeod	MIT	13	0	0	<==

Spieler Aktuell Finanzen



Meisterschaft

Einsatz : 50

+

-

1. Spieltag

Bitte waehlen Sie,

Mick

Konto : 500000 DM

Verein : FC Schalke

Bundesliga Manager

ES GIBT SPIELE, DIE MEHR IM KOPF STATTFINDEN.

Verein Projekt

Moral : 30

04

RETRO-REVIVAL



» PUBLISHER: KRON SOFTWARE
» ERSCHIENEN: 1990
» HARDWARE: C64, MS-DOS, AMIGA, ATARI ST

Von Mick Schnelle

Zu den deutschesten unter den Spielegenres gehören Wirtschaftssimulationen. Darunter nehmen die Fußballmanager den allerdeutschesten Platz ein. Und das, obwohl der Urvater des Genres, genau wie die Sportart selbst, aus England stammt.

Um 1981 herum eroberte ein kleines Programm aus England klammheimlich die heimischen Computer. Kevin Toms' *Football Manager* war in den meisten Diskettensammlungen, ob legal oder illegal, zu finden. So auch bei mir. Vollkommen legal natürlich. Doch der eigentliche Höhenflug des Genres wurde erst viele Jahre später von zwei deutschen BWL-Studenten eingeläutet. Jens Onnen und Werner Krahe brachten die Bundesliga ins Managerbusiness. Als KRON Software (KRähe und ONnen) erwischten die beiden mit Software 2000 einen auf deutschem Boden recht rührig agierenden Publisher, und heraus kam dabei eine Erfolgsgeschichte, die bis heute nachwirkt.

Wen man sich den ersten *Bundesliga Manager* von 1990 so ansieht, fällt auf, dass schon im Ur-Programm alles enthalten war, was sich bis heute in aktuellen Genrevertretern so findet: Aufstellung, Spielerhandel, Stadionausbau, Preise festlegen, das alles gehört nach wie vor dazu. Und selbst einen animierten Spieltag gab es! Nun ja, richtig animiert war das weiße Viereck nicht, das vor grünem Hintergrund in das eine oder andere Rechteck zuckelte. Aber, und darauf schwöre ich meine ehemalige Dauerkarte bei Vorhalle 09, das bisschen Pixelhopsen war oft spannender als so mancher Ballersooter. Lautes Gebrüll bei einem Gegentreffer inklusive. Schon damals dämmerte mir die Erkenntnis, dass es Spiele gibt, die mehr im Kopf stattfinden als auf dem Bildschirm.

Der Rest vom Fest war das, was man schon damals als Textwüste bezeichnete. Nicht immer ganz logisch aufgebaut war der *Bundesliga Manager* obendrein, und die Steuerung war gewöhnungsbedürftig. Dafür gab es damals schon Originalnamen der deutschen Vereine bis hinab in die Regionalliga, samt korrekt benamster Spieler. Offensichtlich war die Marketingabteilung der echten Bundesliga seinerzeit weit weniger agil, als heute, wo für sowas Millionenbeträge fällig werden. Und nicht zu unterschätzen: der Mehrspieler-Modus. Bis zu vier Hobbytrainer spielten nacheinander. Gern mit Salzgebäck und Bier, bis in den frühen Morgenstunden meine Mutter dann meist dem Fußballtreiben ein vehementes Ende setzte. Bis zum nächsten Mal.

Fußball, Fiebern und Freunde, drei nicht zu schlagende Zutaten, die auch bei den drei Nachfolgern aus dem Hause KRON für schöne Verkaufserfolge sorgten. Bis, ja nun, man kann es heute kaum noch nachvollziehen, der *Bundesliga Manager '97* das Ende der Serie einläutete. Der war stark verbuggt und monatelang quasi unspielbar. Und auch die Ehe von Software 2000 und KRON ging in die Brüche. Die Herren Onnen und Krahe gründeten Heart-line, wo noch drei weitere Manager erschienen (*Kurt, Kicker Fußballmanager 1* und *2*). Doch zur damaligen Zeit war Ascarons *Anstoß* der ungeschlagene Genrekönig, aus dem sich letztlich Electronic Arts' *Fußball Manager*-Reihe entwickelte.

Mittlerweile fristet das Untergenre der Fußballmanager ein eher kümmerliches Randdasein als Free2Pay-Zombie, weshalb ein Blick zurück in die Anfangstage lohnend ist. Der Spaß, das kann ich nach mehreren frischen Stunden mit dem alten *Bundesliga Manager für Retro Gamer* bestätigen, ist auch heute noch da! Auch wenn die Freunde und die Biersorten mittlerweile andere sein mögen. *

The Sentinel

ALLES BÖSE KOMMT VON OBEN.



» PUBLISHER: FIREBIRD

» ERSCHIENEN: 1986

» HARDWARE: BBC MICRO (UMSETZUNGEN C64, AMSTRAD CPC, ATARI ST, AMIGA, PC, ZX SPECTRUM)

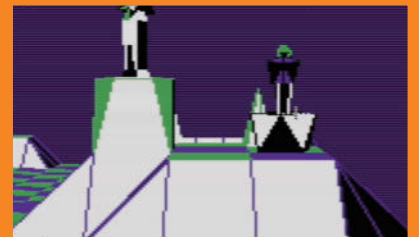
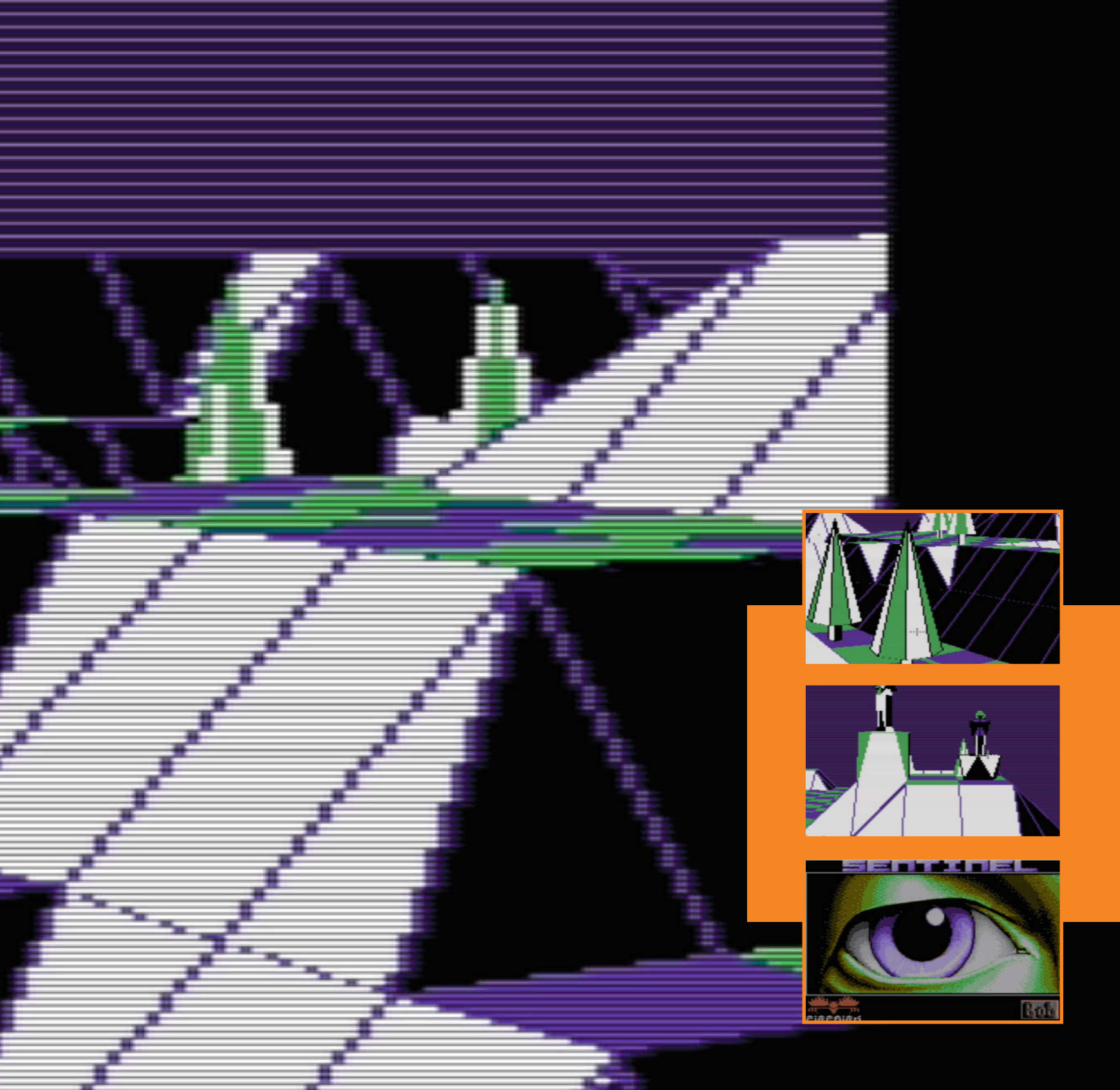
Von Knut Gollert

Geoff Crammond ist bei Simulations- und Formel-1-Enthusiasten so etwas wie der Gott der 90er. Mit *REVS*, *Stunt Car Racer* und *Formula One Gran Prix* hat er das Genre geprägt. Fast in Vergessenheit geraten ist aber ein anderes Meisterwerk: *The Sentinel* – eines der ersten Spiele mit echter 3D-Grafik. Und atemberaubenden 0,5 Frames pro Sekunde!

Crammonds Spiel sieht aus wie ein simplifizierter 3D-Landschaftssimulator. Quadratische Bodenplatten in unterschiedlicher Höhe angeordnet, mit grün-weiß gestreiften Bäumen besetzt, prägen das

Bild. Es gibt in der Landschaft immer einen höchsten Punkt. Und auf diesem thront der Superbösewicht – der Sentinel (deutsch: der Wächter). Warum? Weiß keiner. Eine Story gibt es nicht.

So viel ist aber klar: Der Sentinel dreht sich langsam, und immer wenn dabei sein Auge auf eines der quadratischen Felder gerichtet ist, das mehr als einen Energiepunkt besitzt, wird diese Energie absorbiert. Ein Baum auf einem der Felder steht für einen Energiepunkt, bleibt also vom Sentinel unangetastet. Blöcke hingegen besitzen zwei Energiepunkte, werden also vom



Sentinel bei Beobachtung zum Baum degradiert. Auch den Roboter, der die Spielerfigur darstellt, erleichtert der Sentinel um seine Energie. Geschieht das bis auf den letzten Punkt, ist das Spiel vorbei.

Also heißt die Devise: Bewegung! Geht nur nicht. Denn wie alles in dieser Welt ist auch der Roboter unbeweglich. Er kann sich jedoch munter umschauen – wie der Sentinel. Und, jetzt wird es interessant, er kann – ebenfalls wie der Sentinel – Dinge absorbieren und sogar erschaffen. Mit genug Energie (nämlich 3) erschafft er einen Roboter auf einem anderen Feld und kann in

diesen schlüpfen und seinen alten Roboter wieder absorbieren. Ha! Da ist ja die Bewegung und damit die einzige Möglichkeit, dem Sentinel zu entkommen.

Ziel ist es, sich in der Landschaft emporzuarbeiten. Nicht leicht, da man nur Dinge auf Feldern erschaffen kann, auf die man herabsieht. Aber mit geübter Block-auf-Feld-und-Roboter-druff-Strategie ist man bald mit dem Sentinel auf einer Höhe. Und dann hat er verspielt, denn der Boss wird einfach absorbiert und der Spieler stellt sich an die Spitze der Nahrungskette. Level geschafft! Es warten nur noch 9.999 weitere.

Ja, richtig gelesen, 10.000 Level. Damit ist *The Sentinel* eines der wenigen 8-Bit-Computerspiele, in die ich mich schon in den 80er Jahren nächtelang verbissen habe. Es ist und war extrem einfach zu verstehen. Dennoch ist und war es sauschwer. Gerade auch mit den Sentries, den kleinen Brüdern des Sentinels, die dem Schwierigkeitsgrad nach nur wenigen Levels eine neue Qualität geben. *The Sentinel* war Ende der 80er anders als all die anderen Spiele: größer, bedrückender, schwerer. Nichts für heutigen Mainstream. Probiert es unbedingt noch einmal aus!





Left-click to center main map over clicked area. Right-click to view locate function or give move order to selected unit.

January 23, 1617 +2

Europa Universalis

RISIKO FÜR ANSPRUCHSVOLLE HOBBY-HISTORIKER.



» PUBLISHER: PARADOX ENTERTAINMENT
» ERSCHIENEN: 2000
» HARDWARE: PC

Von Mick Schnelle

Dies ist die Geschichte eines hochkomplexen Strategiespiels, das der Urvater einer ganzen Reihe werden sollte. Dies ist aber auch die Geschichte des sympathischen Schweden Fredrik Wester und seines völlig unnötigen Mittelstreckenflugs von Stockholm nach London via Kopenhagen. Und das kam so...

ECTS in London, das Jahr: 1999. Ich habe ein Treffen mit dem mir dahin unbekannten Fredrik Wester, der mir ein nicht minder unbekanntes Spiel seiner mir ebenfalls unbekannten Firma Paradox Entertainment zeigen will. Man begrüßt sich, Fredrik klappt seinen Laptop auf, ich gucke gespannt auf den leeren Bildschirm... und dann ist der Akku leer, ein Ladekabel offenbar nicht vorhanden oder schon für die Heimreise verpackt. Fredrik verabschiedet sich freundlich und fliegt schnurstracks zurück ins heimische Schweden. Immerhin hatte er einen Flyer für mich.

Der Name des Spiels, von dem ich nichts zu sehen bekam: *Europa Universalis*. Ich konnte es dann später natürlich doch noch kennenlernen. 16 Nationen, 300 Jahre Spieldauer, 1.500 Länder und Provinzen – ein Blick auf die Weltkarte nach Programmstart lässt auch erfahrene Strategen schlucken. Wer sich das erste Mal in *Europa Universalis* daran macht, die Geschehnisse der Welt zwischen 1492 und 1792 zu gestalten, bekommt Versagensängste. Doch zum Glück gibt's ein ordentliches Tutorial, das erklärt, wie man Wirtschaft, Diplomatie und natürlich das Militär effektiv einsetzt, um im Lauf der Jahrhunderte Siegpunkte zu sammeln und so die verschiedenen Szenarien wie den 30-jährigen Krieg oder die spanischen Erbfolgekriege zu gewinnen. Sogar der amerikanische Unabhängigkeitskrieg wurde berücksichtigt. Soviel übrigens zum Thema „Europa“, denn auch die restliche Welt ist mit auf der Karte vertreten.

Um nicht zu lügen: Man braucht Monate, um sich in das komplexe Wechselwirken der eigenen Aktionen mit der KI einzuarbeiten. Wer dazu noch gute Geschichtskenntnisse aufweisen kann, ist klar im Vorteil, denn Herrn Wester und seinem Team war historische Genauigkeit sehr wichtig: Immer wieder passieren Dinge, die auch in der echten Historie vorkamen. Es geht übrigens nicht darum, die ganze Welt zu erobern, was auch ziemlich unrealistisch wäre. Man muss stattdessen seine Dynastie erfolgreich durch die Jahrhunderte führen.

Aber kann so etwas Spaß machen? Ein Spiel, das sich weitgehend in den Tiefen der Berechnungsengine abspielt, außer ein paar waberigen Sprites und einer erschlagend großen Karte nicht viel zu bieten hat? Fragt man die Fans der langlebigen Reihe, denn genau das ist aus dem unbekannten Titel von damals geworden, gibt es nichts Schöneres, als jahrelang mit demselben Spielstand seine Machtgelüste auszuleben. Vier Teile sind es bis heute geworden, mit etlichen DLCs. Dazu drei Spin-offs (*Crusader Kings*, *Victoria*, *Hearts of Iron*), alle jeweils mit mehreren eigenen Nachfolgern. Offensichtlich hat Paradox Entertainment eine Zielgruppe gefunden, der es nichts ausmacht, Monate in eine Partie zu stecken. Vielleicht auch, weil *Europa Universalis* von Anfang an einen Mehrspielermodus hatte. Und weil eine sehr aktive Modder-Community all das möglich macht, was die Entwickler offelassen.

Und seien wir ehrlich: Ich habe zwar bei Weitem nicht die Zeit, mich so tief ins Spiel zu pferkeln, wie ich es gerne täte. Aber es wäre nicht das erste lange Wochenende, das ich im 30-jährigen Krieg auf Österreichs Seite gegen die Schweden zu Felde ziehe. Ich hoffe, Herr Wester verzeiht mir das. ★

RETRO-REVIVAL

RETRO-REVIVAL



» PUBLISHER: ACTIVISION

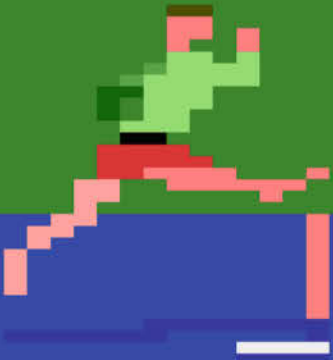
» ERSCHIENEN: 1983

» HARDWARE: ATARI VCS 2600 (UMSETZUNGEN FÜR ATARI 400/800,
ATARI 5200, COLECOVISION, COMMODORE 64, MSX)

Von Roland Austinat

The Activision Decathlon

RÜTTELN BIS DER ARZT KOMMT.



7.62

Activision

Körperliche Anstrengung beim Videospielen – das schließt sich in etwa so sehr aus wie das Abnehmen in einer Konditorei. Insbesondere Anfang der 1980er Jahre, in denen von Spielen wie *Dance Dance Revolution* und der Heerschar heutiger Fitness-Programme noch nicht ansatzweise die Rede war. Der Aerobics-Boom kam zwar allmählich in Schwung, doch die grellbunten Glitzerleibchen von Jane Fonda und Co. sorgten bei echten Hardcore-Gamern allenfalls für hochgezogene Augenbrauen.

Am ehesten wurde es bei Spielautomaten-Turnieren ein wenig sportlich, doch ganz ehrlich: Auch dort ging es weniger um Leibesertüchtigung. Vielmehr waren Teens und Twens auf der Jagd nach neuen Weltrekorden und dem „Kill Screen“ – jenem Bild, das ein Automat beim Erreichen des maximal möglichen High Scores anzeigt. Mein Filmtipp für die Retro-Gamer-Leser in diesem Zusammenhang: *The King of Kong* – unbedingt ansehen!

In solch unsportlichen Zeiten machte David „Pitfall“ Crane einmal mehr aus der Not eine Tugend. Er packte 1983 für *The Activision Decathlon*, von den Fans kurz *Decathlon* genannt, einen kompletten Zehnkampf in ein 8-Bit-Modul fürs Atari VCS 2600. Keine ungeschickte Themenwahl, fanden doch im Folgejahr die Olympischen Spiele in Los Angeles statt. Der Zehnkampf war in den 1980ern durchaus auch in Deutschland populär, versuchte doch Jürgen Hingsen,

dem Erzrivalen Daley Thompson aus England bei zahlreichen Sport-Events die Goldmedaille abzuluchsen – leider erfolglos. Vielleicht, weil sein Schnauzbart kleiner als der von Thompson war...

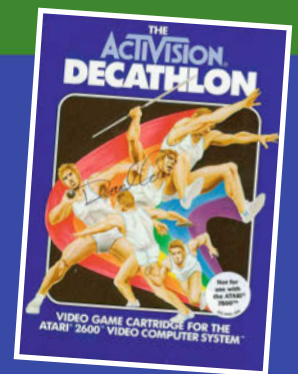
Die Goldmedaille schenkt mir *Decathlon*, wenn ich so schnell wie möglich den Joystick von links nach rechts rüttele und im richtigen Moment den Knopf drücke. Klingt simpel, doch das war David Cranes Geniestreich: So gelang es ihm, mit derselben Steuerung so unterschiedliche Disziplinen wie 100-Meter-Lauf, Weitsprung, Kugelstoßen, Hochsprung, 400-Meter-Lauf, 110-Meter-Hürdenlauf, Diskuswurf, Stabhochsprung, Speerwurf und 1.500-Meter-Lauf zu realisieren. Mit dem Unterschied, dass sich echte Zehnkämpfer nach der Hälfte der Disziplinen eine Nacht lang erholen können – Atari-Sportler mussten alle zehn am Stück durchziehen.

Und das war leichter gesagt als getan. Die Geschwindigkeitsanzeige am unteren Bildrand weigerte sich hartnäckig, nur mit moderaten Bewegungen nach rechts getrieben zu werden. Man musste schon gewaltig am Joystick rütteln, um genügend Fahrt für einen Wettlauf zu halten beziehungsweise Schwung für Weitsprung, Kugelstoßen, Hochsprung, Diskuswurf, Stabhochsprung und Speerwurf zu sammeln. Der Hürdenlauf hatte es besonders in sich, denn hier galt es, im richtigen Moment auf den Knopf zu drücken, aber dabei die Geschwindigkeit nie zu vernachlässigen.

Nach heutigen Maßstäben ist die Präsentation der Stadionaktivitäten ergreifend schlicht, doch vor 23 Jahren störte mich das nicht sonderlich. Zu gebannt starrte ich auf Geschwindigkeitsanzeige, Absprung- und Abwurfballen sowie die Stoppuhr. Und wenn dann nach rund vier Minuten Dauerrütteln beim 1.500-Meter-Rennen auf den letzten 100 Metern die Ansage „Sprinten!“ kam, mobilisierte ich die letzten Kräfte meines rechten Arms, um meinen Kontrahenten davonzuziehen.

Die beste Methode war gerade bei den Wettrennen, nur die Joystickspitze in der Handfläche so flink wie möglich hin- und herzubewegen, um nicht vorzeitig zu ermatten. Mein Freund Arne zog sich dabei sogar eine Blase zu, was ihn nicht vom Weiterspielen abhalten konnte: In den nächsten Runden zog er sich einfach einen Handschuh über die Wunde und ging weiter auf Rekordjagd.

Wie bei Activision üblich, wurden an den Entwickler geschickte Bildschirmfotos mit Höchstpunktzahlen mit einem Stoffaufnäher belohnt. Für 8.600 bis 8.900 Gesamtpunkte gab es Bronze, 9.000 bis 9.999 Punkte brachten einen silbernen und 10.000 und mehr sogar einen goldenen Aufnäher. Designer David Crane legte im Handbuch eine in der Realität schwer einzuholende Bestleistung von 10.133 Punkten vor. Zum Vergleich: Der deutsche Zehnkampfrekord liegt noch immer bei „nur“ 8.832 Punkten, erreicht 1984 von, richtig, Jürgen Hingsen. *



Remove

1

北^N

東^E

Tiles remaining 138

0:20

RETRO-REVIVAL

Heini : 1

Joerg : 2

Shanghai

PÄRCHENGLÜCK.



» PUBLISHER: ACTIVISION
 » ERSCHIENEN: 1986
 » HARDWARE: AMIGA

Von Heinrich Lenhardt

Der Amiga 1000 war schön, teuer und leistungsstark, doch in den ersten Jahren mangelte es ihm an Prachtspielen mit Killer-App-Qualitäten. Auf den Kracher *Marble Madness* folgten vor allem Umsetzungen altbekannter 8-Bit-Titel. Doch dann kam aus dem Nichts ein harmlos anmutendes Denkspiel namens *Shanghai*, das hartgesottene Redakteure bis in die frühen Morgenstunden am Redaktions-Amiga fesselte. Ganz nebenbei entpuppte es sich als Vorbote des Mahjong-Booms, der in der PC-Shareware-Szene der 90er Jahre aufblühte.

Der Abend ist angebrochen, die Putzfrauen kamen und gingen, immer noch sitzen Kollegen im Licht der Schreibtischlampen, um einer Deadline hinterherzutippen. Endlich schweigen die Telefone, Ruhe und Konzentration kehren ein, in der Süßigkeiten-Schublade ist noch eine Prinzenrolle, das Leben ist schön. Doch irgendwann erlahmt auch bei den jungen dynamischen Computerzeitschriften-Redakteuren die Produktivität, und sie durchstreifen die Büroräumlichkeiten auf der Suche nach Spielbarem.

Das bevorzugte Feierabend-Vergnügen, das im Herbst 1986 immer wieder ins Amiga-1000-Diskettenlaufwerk gesteckt wurde, war nicht etwa *Marble Madness* (alter Hut) oder *Defender of the Crown* (zu simpel), sondern ein unscheinbarer Titel namens *Shanghai*. „Unser erster Spiele-Abend mit diesem Programm endete um vier Uhr morgens“, gestand Gregor Neumann im *Happy Computer*-Sonderheft 17. Wir liebten *Shanghai* mit solcher Inbrunst, dass es eine Gesamtwertung von 94 Prozent erhielt. Noch heute gehört es für mich in jede Amiga-Bestenliste. Dabei ist es ein frappierend simples Spiel, das die Hardware-Fähigkeiten des 16-Bit-Boliden kaum ausreizt: Es gibt nahezu keine Animationen, und der Sound beschränkt sich auf einen digitalisierten Gong, der dramatisch den Spielerverwechsel im Challenge-Modus einläutet.

Bei *Shanghai* sind 144 Mahjong-Spielsteine zu einer Pyramide aufgestapelt, dem sogenannten Drachen. Um diese abzubauen, müssen Pärchen gebildet werden. Das bedeutet jeweils zwei Steine mit gleichem Muster identifizieren, anklicken und entfernen. Das ist aber nur erlaubt, wenn diese seitlich nicht durch andere Steine blockiert sind. So spähen wir nach möglichen Kombinationen und wägen ab, in welcher Reihenfolge die Pärchen am besten abgetragen werden. Man plant im Geiste einige Züge voraus, ist aber auch auf Glück angewiesen, da die Muster vieler Steine zunächst verdeckt sind. Deren Verteilung wird bei jeder Partie neu per Zufall bestimmt, wodurch die Langzeitmotivation enorm ist; nie weiß man genau, was einen erwartet.

Es gibt gütige Schummeloptionen, so können wir uns Zugvorschläge anzeigen lassen oder spicken, was unter bestimmten Steinen verborgen ist. Sogar der Zwischenstand lässt sich speichern, alles sehr entspannt, heute würde man „Casual Game“ dazu sagen. Für die langen Nächte am Redaktions-Amiga war aber vor allem der Challenge-Modus verantwortlich. Hier versuchen sich zwei Spieler abwechselnd an derselben Pyramide. Findet man innerhalb seines Rundenzeitlimits ein Pärchen, wird ein Punkt gutgeschrieben. Ich sehe was, was du nicht siehst – das fieberhafte Vorausplanen und Hoffen auf Patzer des Rivalen machten das Suchtspiel erstaunlich nervenaufreibend. Boris Schneider hat die Wirkung des »Shanghai-Effekts« in *Power Play* 11/88 schön zusammengefasst: „Man sucht verzweifelt nach Pärchen, verliert den Überblick und schließlich die Nerven, kann sich aber dann doch nicht vom Bildschirm trennen“.

Shanghai wurde ursprünglich von Brodie Lockard für den Macintosh entwickelt. Diese Version bekamen wir nie in die Finger, für uns war die Amiga-Umsetzung immer das erste und beste *Shanghai*. Bei Umsetzungen auf andere Systeme wurde nämlich deutlich, wie subtil das Spiel von den Amiga-Grafikfähigkeiten profitiert. Die einzelnen Muster sind hier leicht zu erkennen, ein feiner Schatteneffekt bringt die Höhenunterschiede des Steinchenstapels gut rüber und die Mausbedienung ist ideal. Dagegen geriet die C64-Fassung zum Sehtest, es fehlt an Farben und Details – wehe dem, der sie an einem unscharfen Fernseher zocken wollte. Im Lauf der Jahre folgten auch Umsetzungen für Videospielsysteme wie Sega Master System oder Atari Lynx.

Auf dem Amiga führte die simple Genialität des Spielprinzips zu einer Vielzahl inoffizieller Klone und Varianten mit Namen wie *Sarakon*, *Lin Wu's Challenge* oder *Turn it*. Von den unzähligen *Mahjong*-Titeln mal ganz zu schweigen, die auf PCs und Smartphones zu Hause sind und deren Pärchenbildungsprinzip auf *Shanghai* zurückgeht. Ein echter Amiga-Klassiker, der auch nach fast 30 Jahren noch erstaunlich gut spielbar und unterhaltsam ist. Nur vermisse ich bei der Emulator-Wiederbegegnung das Gefühl der original Amiga-Maus, das Rattern des Diskettenlaufwerks, die Kekskrümel und die Kollegen von damals.



Postcards?
Replicas of the temple?
Souvenir Mugs?

Trinket

Walk

Pick up

Use

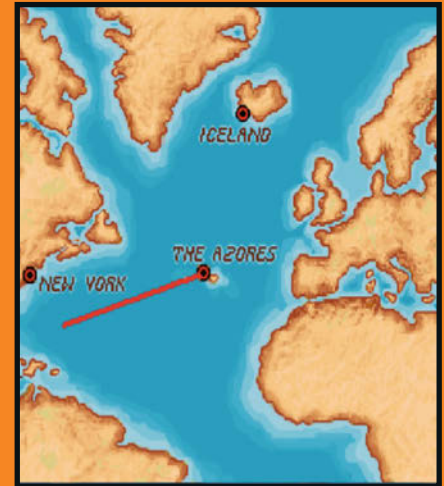
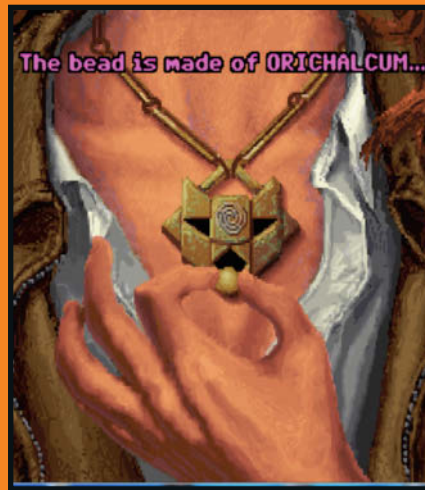
Talk to

Push

Look at

Pull





INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS

FILMREIF, INTELLIGENT, GUT.



» PUBLISHER: LUCASARTS
 » ERSCHIENEN: 1992
 » HARDWARE: MS-DOS PC (UMSETZUNGEN FÜR MAC, AMIGA, FM TOWNS, WINDOWS, Wii)

Von Roland Austinat

Adventure-Freunde und Indy-Fans wissen: Der vierte Teil der Indiana-Jones-Serie hat nichts mit Außerirdischen und einem nervigen Halbstarcken zu tun, sondern handelt von der Suche nach dem verschollenen Kontinent Atlantis. So packend war die Geschichte des 1992 veröffentlichten *Indiana Jones and the Fate of Atlantis*, dass es von seinen Fans schlicht „Indy 4“ genannt wurde. Und groß war der Kummer, dass die filmreife Geschichte nie den Weg auf die Leinwand fand.

Spielte sich das drei Jahre zuvor zeitgleich mit dem gleichnamigen Kinofilm erschienene *Indiana Jones and the Last Crusade* zwar gut, aber zeitweilig etwas sperrig – ich sage nur Uniformwechseln in Schloss Brunwald –, brannte *Indy 4* ein wahres Story-Feuerwerk ab, dem ich mich nur schwer entziehen konnte.

Großartig schon zu Beginn die Idee, aus drei möglichen Spielweisen wählen zu können: einer Knobel-, einer Team- und der bei mir verhassten Action-Variante. In der musste sich Indy durch zahlreiche Situationen hindurchprügeln und konnte sogar das Zeitliche segnen. Ich setzte stattdessen lieber auf die Zusammenarbeit mit Indys alter Flamme Sophia Hapgood...

Beim Wettlauf gegen Nazi-Wissenschaftler – *The Fate of Atlantis* spielt im Jahr 1939, kurz vor Ausbruch des Zweiten Weltkriegs – besuche ich unter anderem Island, die Azoren, Monte Carlo, Algerien, Kreta und schließlich Atlantis selbst. Ein James-Bond-Film ist nichts dagegen! Knifflige, doch nie unlogische Rätsel und hervorragend geschriebene Dialoge haben mich auch bei der, hüstel, Recherche für diesen Artikel länger in ihren Bann geschlagen, als ich gedacht hätte.

Das liegt zu keinem geringen Teil am Drehbuch von Hal Barwood und Noah Falstein, das auch 24 Jahre später nichts von seinem Charme verloren hat. Gerade in der CD-ROM-Fassung mit durchgehender Sprachausgabe klingen



Figuren wie ein New Yorker Ganove, verschrobene Professoren und vor allem das Geplänkel von Indy und seiner Flamme Sophia Hapgood immer authentisch-atmosphärisch, nie altbacken-platt.

Neben den drei unterschiedlichen Lösungswegen gibt es auch vier Spiel-Enden: drei schlechte und ein gutes. Wenn ich mich richtig erinnere, habe ich 1992 zuerst eins der schlechten Enden gesehen und war darüber so geschockt, dass ich auf der Stelle einen früheren Spielstand geladen habe, um zu einem besseren Ziel zu gelangen.

Apropos Ziel: Fast wären wir mit Indy nicht in Atlantis, sondern in Afrika gelandet. Hal Barwood sollte für das Spiel nämlich ursprünglich das verworfene Drehbuch *Indiana Jones and the Monkey King* verwenden. Regisseur Chris Columbus hatte das Skript verfasst, in dem Indy in Afrika nach chinesischen Artefakten sammelt. Doch die Story wurde nie verfilmt – stattdessen wurde die Jagd nach dem Heiligen Gral daraus. Barwood gefiel das Recycling einer seiner Meinungen nach wenig unterhaltsamen Geschichte jedoch nicht, und so entwarf er zusammen mit Noah Falstein die Suche nach Atlantis.

Nach dem Erfolg von *The Fate of Atlantis* arbeiteten Barwood und zahlreiche LucasArts-Designer noch über ein Jahr an einer Fortsetzung: *Indiana Jones and the Iron Phoenix* hätte nach dem Zweiten Weltkrieg unter anderem in Bolivien gespielt. Dort hätten Nazis im Exil mit Hilfe des Steins der Weisen versucht, Adolf Hitler zurück ins Leben zu holen. Eine krude wie gleichermaßen heikle Geschichte, denn in der Adventure-Hochburg Deutschland wäre ein solches Spiel nur schwer zu vermarkten gewesen. Von solchen Bedenken getrieben, stellte LucasArts dann auch die Entwicklung des Titels ein.

In *PC Player* 9/93 bekam die CD-Fassung mit durchgehender Sprachausgabe vom Kollegen Heinrich Lenhardt eine mit 89 Prozent eher niedrige Wertung – im Rückblick hätte Indy auf jeden Fall eine 90 verdient!



Toonstruck

GAGS, DIE NOCH HEUTE ZÜNDEN.



» PUBLISHER: VIRGIN INTERACTIVE
» ERSCHIENEN: 1996
» HARDWARE: PC

Von Mick Schnelle

Dass Hollywood-Stars in Computerspielen schon mal die Vertonung der Charaktere übernehmen, ist keine Seltenheit. Dass sie selbst darin mitspielen, kommt deutlich seltener vor. Schon gar nicht als Held in einem Trickfilm-Adventure. Christopher Lloyd hat's getan, brillierte dabei und produzierte trotzdem einen kommerziellen Flop.

Irgendjemand beim seinerzeit nicht immer optimal agierenden Publisher Virgin Interactive hatte wohl einen lichten Moment, als die Entwicklung des Zeichentrick-Adventures *Toonstruck* beschlossen wurde: eine alles andere als billige Produktion, voll sehr schön inszenierter Trickfilmsequenzen und mit einem eindigitalisierten Hollywood-Star namens Christopher Lloyd. Kulturbeflissene Cineasten würden den Herrn ob seiner Mitwirkung an *Einer flog über das Kuckucksnest* loben. Aber seien wir ehrlich, wir Normalsterblichen kennen ihn als Doc Emmett Brown aus der *Zurück in die Zukunft*-Trilogie. Egal, der Mann war teuer, der Einsatz lohnte sich und heraus kam ein Adventure, das auch spielerisch einiges zu bieten hatte. Über rund 80 Locations, fast alle mit eigener Melodie versehen, waren Rätsel der kniffligeren Art verstreut. Verpackt in eine schräge, aber extrem witzige Story um den Comiczeichner Mal Block: Der wird in die von ihm selbst entworfene Welt Niedlingen verschleppt, wo der sinistre Graf Widerlus versucht, die Macht an sich zu reißen. Zusammen mit seinem Zeichentrick-Helden Flux muss Mal für Ordnung sorgen.

Während die Mutterfirma viel zu wenig Marketing für den Titel machte, gebührt der deutschen Abteilung mehrfaches Lob. Denn die Lokalisierung sucht bis heute ihresgleichen! Das betrifft zum einen die hervorragende Übersetzung, die etwa aus Drew Blanc eben Mal Block machte. Fluffy Fluffy Bun Bun mutierte zu Fluffy Schnuckelhäschen und sogar die meisten Wortspiele, mit denen *Toonstruck* vollgestopft ist, wurden ins Deutsche gerettet. Zum anderen kam eine exzellente Synchronisierung dazu, mit bekannten Stimmen aus Film und Fernsehen. Technisch gab es im Wesentlichen einen Fehler zu bemängeln, der so manchem Spieler zu schaffen machte: Es galt, einen Fisch zu fangen, sobald ein bestimmter Raum betreten wurde. Schlecht für alle Besitzer einer Grafikkarte. Denn damit hüpfte das Fischlein viel zu schnell außer Reichweite...

Dass *Toonstruck* trotz aller Produktionsstärken kein Verkaufserfolg wurde, gehört zu den großen Ungereimtheiten der Spielehistorie. Gut, in den USA mag der Adventure-Markt damals nicht optimal gewesen sein. In Deutschland aber blühte das Genre, wie das wenige Monate vorher erschienene *Baphomets Fluch* vom selben Publisher eindrucksvoll bewies. Und wenn man *Toonstruck* heute nochmal rauskratzt (es gibt eine fehlerbereinigte Version bei Gog.com), merkt man schnell, wie wenig Patina das Ganze angesetzt hat. Die Rätsel sind frisch wie eh und je und die Gags zünden auch heute noch.

Nur ein dicker Lapsus bleibt bestehen: Es gibt kein richtiges Ende. Kurz vor Release wurde beschlossen, die aufwendige Produktion zu einem Zweiteiler zu machen. Weshalb Mals erneute Entführung in seine Comicwelt der lose Faden ist, mit dem die Fans seit beinahe 20 Jahren leben müssen. Eine über die Jahre immer wieder geplante Fortsetzung scheint an Finanzierungsproblemen und rechtlichem Hickhack zu scheitern. Und dann gibt es da noch einen Redakteur namens Mick Schnelle, der sich heute noch dafür schämt, dass er seinerzeit in der *PC Player* 12/96 nur sparsame 4 von 5 Sternen gegeben hat... *

RETRO-REVIVAL





READY - PRESS ANY KEY TO BEGIN

TEXAS INSTRUMENTS TI-99

Dies ist die Geschichte eines mächtigen Unternehmens und eines Computers, der die nachfolgende Hardware-Generation in einem wichtigen Aspekt prägte. Dennoch war der TI-99 kein Verkaufserfolg. **Retro Gamer** erklärt, warum Texas Instruments die hochgesteckten Ziele nicht erreichte.

Woran denkt ihr, wenn es um „Texas“ geht? Wahrscheinlich zuerst an Cowboys, Öl und ehemalige Präsidenten wie George H. W. Bush oder George W. Bush. Besonders Ende der 70er

und Anfang der 80er Jahre war der zweitgrößte amerikanische Bundesstaat aber auch ein Knotenpunkt der Computer-Industrie, mit Unternehmen wie Texas Instruments oder dem Elektronikhändler Radio Shack. Texas Instruments (TI) spielte zu dieser Zeit eine bedeutende Rolle auf dem noch jungen Heimcomputer-Markt und zeichnete für die TI-99-Reihe verantwortlich. Die Geschichte des Computers beginnt in den 70ern, als TI sich der Verbraucherelektronik zuwandte.

Texas Instruments war 1951 von Cecil H. Green, J. Erik Johnson, Eugene McDermott und Patrick E. Haggerty gegründet worden. Anfangs war das Unternehmen in der Rüstungsindustrie tätig. 1954 entwarf und produzierte TI eines der ersten Transistorradios. Dieses nutzt einen neuartigen Silizi-

um-Transistor, den TI im selben Jahr vorgestellt hatte. 1958 folgte das nächste große Ding: der integrierte Schaltkreis. Für seinen Beitrag zu dieser Erfindung erhielt der Physiker Jack Kirby im Jahr 2000 den Nobelpreis der Physik.

Drei Jahre später entwickelte TI den ersten Computer, der auf einem integrierten Schaltkreis basierte, und zwar für die US Air Force. Es folgte die 7400-Chip-Reihe, die auf die Schaltungstechnik der Transistor-Transistor-Logik setzte. Ende der 60er hatte sich diese Technik als Standard für Großrechner und Mini-Computer durchgesetzt. Auch einige der ersten Arcade-Spiele griffen auf diese Chips zurück. *Computer Space* und *Breakout* sind zwei Beispiele dafür.

1967 produzierte TI den ersten elektronischen Taschenrechner, der etwa so groß war wie eine Hand. TI mauserte sich zum wichtigsten Hersteller von Schaltkreisen für diese neue Geräteart. 1971 folgte mit dem 4-Bit TMS1802/0100 einer der ersten Mikroprozessoren. Diese Erfindung wird meist Intel zugeschrieben, die den 4004-Prozessor auf den Markt brachten. Mit dem TMS0100-Mikrocontroller (auch „Rechenmaschine auf einem Chip“) war TI aber in Wahrheit einen Monat früher dran. Der TMS0100 festigte TIs wichtige Position auf dem Taschenrechner-Markt. Das Unternehmen produzierte Bauteile für Toshiba, Heathkit und Commodore Business Machines. Dann beschloss TI, mit eigenen Produkten in den Markt einzusteigen, und verdrängte ▶





» Texas Instruments produzierte verschiedene TI-99-Varianten.

► Commodore bis Ende der 70er Jahre aus dem Taschenrechner-Markt. Jack Tramiels Unternehmen hatte deshalb noch eine Rechnung mit Texas Instruments offen...

Für TI war der Schritt ein voller Erfolg. Das Unternehmen begann, verstärkt mit eigenen Produkten im Bereich Verbraucherelektronik tätig zu werden, so produzierte es bald auch digitale Uhren. Bauteile an andere Hersteller zu verkaufen, reichte der Unternehmensführung nicht mehr aus. Zwei Lerncomputer wurden entwickelt, die beide auf den 4-Bit-Mikrocontrollern der TMS1000-Reihe basierten. Den Anfang machte 1976 *Little Professor*, ein Rechentrainer, der wie ein Taschenrechner aussah und an Kinder gerichtet war. 1978 folgte *Speak & Spell*, eines der ersten Geräte, in dem ein Sprachgenerator zum Einsatz kam.

Speak & Spell ging aus dem IDEA-Programm hervor, das TI 1974 ins Leben gerufen hatte. Mit dem Programm sollten Ideen gefördert und ihre Umsetzbarkeit geprüft werden, bevor der formale Entwicklungsprozess begann. Ein Team aus der Abteilung Verbraucherelektronik, bestehend aus Richard Wiggins, Paul Breedlove, Larry Brantingham und Gene Frantz, wollten überprüfen, ob ein Sprachgenerator Teil eines neuen Produkts sein könnte.

Ralph Doshier, der IDEA-Manager der Verbraucherelektronik-Sparte, stellte dem Vorhaben 25.000 US-Dollar für Tests zur Verfügung. Gene Frantz wurde zum Projektleiter ernannt. Ende 1976 gingen die vier an die Arbeit und merkten schnell,

dass sich ihre Idee tatsächlich umsetzen ließ. Die Generierung von Sprache bedurfte 200.000 Additionen und 200.000 Multiplikationen, die innerhalb einer guten Sekunde durchgeführt werden mussten. Dafür musste ein neuer Chip gefunden werden. Die Entscheidung fiel auf einen digitalen Signalprozessor.

Im fertigen *Speak & Spell* wurden neben dem 4-Bit TMS1000-Mikrocontroller der Chip des Sprachgenerators (der TMS5100) und zwei ROM-Module à 128 KByte (um die Wörter zu speichern) verbaut. Der *Speak & Spell* war das erste kommerziell vertriebene Produkt, das auf die Technik eines digitalen Signalprozessors setzte. Es folgten *Speak & Read* und *Speak & Math*.

Commodore veröffentlichte 1977 den PET 2001 – als ersten Heimcomputer in einem kompletten Gehäuse inklusive Monitor und Tastatur. TI wollte das nicht auf sich

sitzen lassen, sondern beschloss, einen Computer herauszubringen. Bereits 1975 hatte TI die zweite Generation ihrer Mikroprozessoren eingeläutet. Beim TMS9900 handelte es sich um einen 16-Bit-Prozessor, der die Konkurrenz in Sachen Leistungsfähigkeit abhängte. Das Leistungsplus sollte zum Kauf anregen. Der Erfolg der vorangegangenen TI-Prozessor-Generation wiederholte sich jedoch nicht: Die Kunden präferierten die günstigeren 8-Bit-Prozessoren, der TMS9900 entpuppte sich als Flop.

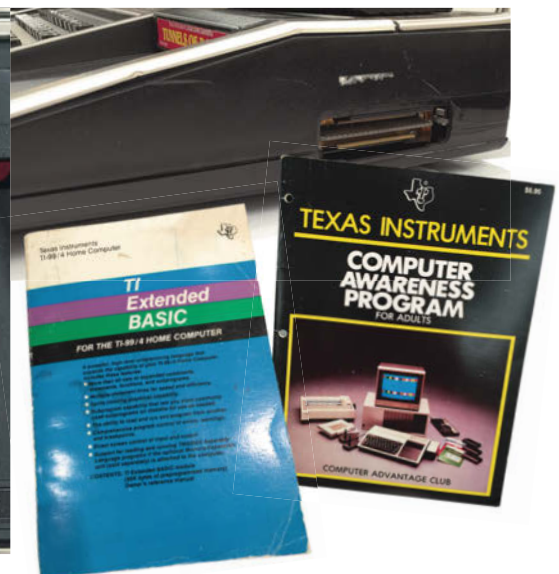
TI hielt dennoch an dem Prozessor fest und entwickelte 1977 einen Computer um ihn herum, und zwar in Unternehmensteil Verbraucherelektronik. Diese Sparte bekam zudem einen neuen Sitz, in Lubbock,

» Nach nur wenigen Monaten wurde auf Bestreben von William Turner der Preis des Computers gesenkt. «

DER TI-99/4 WAR EINFACH ZU TEUER.

» Der TI-99/4 konnte lediglich Großbuchstaben darstellen.

» Zahlreiche Peripheriegeräte sind für den TI-99/4 erschienen.



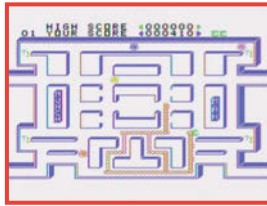
FÜNF ESSENZIELLE TITEL

TI-99-Spiele, die ihr nicht verpassen dürft.



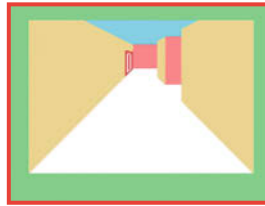
PARSEC 1982

Parsec ist ein seitlich scrollender Shooter, der an *Cosmic Avenger* erinnert. Mit eurem Raumschiff nehmt ihr Feinde unter Beschuss und behaltet gleichzeitig die Sprit-Anzeige im Blick. Der Sprachgenerator für den TI-99 lässt den fiktiven Computer an Bord eures Gefährts reden.



MUNCH MAN 1982

Ursprünglich sollte *Munch Man* in einem Labyrinth Punkte und „Kraftpillen“ fressen. Nachdem Atari 1981 Magnavox wegen eines *Pac-Man*-Klons verklagt hatte, änderte TI das Konzept. Der Charakter legte fortan eine Kette hinter sich aus, mit der alle Wege des Labyrinths zu füllen waren.



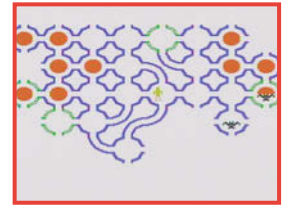
TUNNELS OF DOOM 1982

Dieses Rollenspiel kombiniert 2D- und 3D-Elemente. Einflüsse aus *Dungeons & Dragons* sind erkennbar. Mit vier Charakteren erkundet ihr einen 3D-Dungeon aus der Ego-Perspektive. Einzelne Räume werden auf einer zweidimensionalen Karte dargestellt.



TI INVADERS 1981

Diese *Space Invaders*-Kopie zeichnet sich vor allem durch zwei zusätzliche Schwierigkeitsgrade aus. Zudem wird eine Bonus-Runde geboten, in der ihr auf eine fliegende Untertasse ballert. Die Gegner sind optisch sehr vielfältig. Nach und nach kommen immer wieder neue Feinde hinzu.



HUNT THE WUMPUS 1980

Auf dem TI-99 wurde *Hunt The Wumpus* grafisch aufgefrischt. Das Original wurde 1972 von Gregory Yob in BASIC geschrieben. Ihr verfolgt eine Kreatur, die sich Wumpus nennt, von einem Raum zum nächsten. Dabei weicht ihr Fallen und tödlichen Fledermäusen aus.



Texas. Es sollten drei unterschiedliche Computer auf Grundlage des TMS9900 produziert werden, um das komplette Marktspektrum abzudecken: ein Computer für Unternehmen, der mit 7.000 Dollar zu Buche schlug, ein Mittelklasserechner für 1.000 Dollar und ein Einstiegsmodell für 350 Dollar. Der Computer-Markt war damals völlig anders als heute, es waren meist technikaffine Bastler, die einen Home Computer bei sich stehen hatten. TI wollte mit einem kostengünstigen Computer nun die „normalen Leute“ ansprechen.

Es kamen jedoch einige – vor allem interne – Probleme zusammen, sodass aus den drei Produkten letztendlich eines wurde. Nachdem 1978 das Management neu aufgestellt wurde, entschloss sich der neue Leiter des Projekts, dass der Heimcomputer sich sowohl für den Einsatz in Unternehmen als auch zu Hause eignen sollte. Das Ergebnis war ein 1.150 Dollar teurer Computer, in Deutschland wurden 2.700 DM aufgerufen. Im Zuge der Neuorientierung wurde außerdem der Release des Geräts verschoben. Ursprünglich sollte der Computer Mitte 1979 in den Handel kommen. Nun war es erst Anfang des Jahres 1980 so weit.

Der Rechner hieß TI-99/4 und war viel zu teuer für normale Endkunden. Wieso das so war, zeigt ein Beispiel: Für den Chip selbst mussten intern gut 20 Dollar berechnet werden – zu einer Zeit, in der vergleichbare Chips für die Hälfte auf dem Markt zu haben waren. Trotz des 16-Bit-Prozessors war der Rechner zu langsam. Es war ein geschlossenes System und damit für externe Hardware-Entwickler unattraktiv. Außerdem gestaltete es sich schwer, Programme auf dem Computer zu nutzen.

Das vielleicht größte Problem des TI-99/4 war seine Tastatur: Während die Konkurrenz auf Tastaturen im Schreibmaschinenstil setzte, erinnerten die Tasten beim TI-99/4 an einen Taschenrechner. Warum? Weil die Designer bei TI zuvor eben an Taschenrechnern gearbeitet hatten. Man kann es drehen und wenden, wie man will: Der Computer von TI war von Anfang an ein Reinfall.

Wobei, es gab da eine positive Seite: Der TI-99/4 enthielt einen neuen Grafikchip, den TMS9918.



» Der TI-99/4 hatte eine miese Tastatur und war viel zu teuer.

Und der war gut! In abgeänderter Form sollte dieser Chip in Spielkonsolen wie dem ColecoVision, Sega Master System und dem Mega Drive zum Einsatz kommen. Auch der MSX-Heimcomputer-Standard setzte auf den TMS9918.

Innerhalb von vier Jahren hatte das Projekt 10 Millionen Dollar verschlungen. Im Herbst 1980 setzte TI weniger als 1.000 Exemplare des TI-99/4 monatlich ab, es drohte ein Fiasko. Viele Mitarbeiter waren der Meinung, dass auf den Z80-Prozessor von Zilog gesetzt werden sollte, um die Kosten zu senken. Ein anderer Lösungsvorschlag wurde unter dem Codenamen „Ranger“ ausgearbeitet. Dieser setzte weiterhin auf den TMS9900. Umgesetzt wurde keiner der Vorschläge, aber wie im Ranger-Projekt hielt TI am TMS9900 fest. Im Juni 1981 erschien der TI-99/4A zu einem erschwinglicheren Preis von 525 Dollar (1.490 DM in Deutschland). Im Grunde war es ein TI-99/4, der mit einer vollwertigen (Schreibmaschinen-)Tastatur, 16 KByte RAM und dem neueren TMS9918A-Grafikchip ausgestattet war.

TI war bei Weitem nicht das einzige Unternehmen, das auf dem Heimcomputer-Markt aktiv war. Apple Computers, Tandy/Radio Shack und

»William Turner engagierte Bill Cosby als TI-Fürsprecher.«

EIN STAR SOLLTE DEN VERKAUF ANKURBELN.

WICHTIGE PUBLISHER

Diese Publisher haben die TI-99-Reihe unterstützt.

ATARI

ATARI SOFT

Atari Inc. gründete 1983 Atarisoft, die fortan für Portierungen des Publishers zuständig war. Sie setzte diverse Titel für den TI-99/4A um, darunter *Centipede*, *Defender* und *Dig Dug*, um nur ein paar zu nennen.

SEGA

SEGA

Saxxon und *Turbo* waren auf dem ColecoVision erfolgreich, woraufhin sich Sega 1983 dazu entschloss, Spiele auf weiteren Plattformen zu vertreiben. Es wurde zum Beispiel *Buck Rogers: Planet Of Zoom* für den TI-99/4A veröffentlicht.

MILTON BRADLEY

Der Brettspielhersteller Milton Bradley verkaufte in den späten 70ern auch elektronische Spiele, beispielsweise *Senso*. 1979 wurde der Hersteller als Publisher von Videospielen aktiv und brachte unter anderem Umsetzungen von *Yahtzee* und *Connect Four* für den TI-99/4A.



PARKER BROTHERS

PARKER BROTHERS

Parker Brothers war ebenfalls ein Brettspielhersteller. Seit 1983 vertreibt er auch Videospiele, für den TI-99/4A waren das beispielsweise *Astrachase* und *Frogger*.

► Atari (deren Hardware der TI-99-Reihe stark ähnelte) kämpften allesamt mit mehr oder weniger günstigen Computern um Marktanteile. Was noch keiner wusste: Auch Commodore plante, in den Endkunden-Markt einzutreten (bei der PET-Serie handelte es sich um Bürocomputer).

TI bot nun also einen attraktiveren und deutlich günstigeren Computer an. Die wahre Waffe im Kampf um Marktanteile war aber William J. Turner, der zuvor über viele Jahre hinweg an der Vermarktung von Großrechnern und Minicomputern beteiligt gewesen war. Er hatte die Idee, den TI-99/4A zuerst bei jenen Einzelhändlern in die Regale zu stellen, die bereits die Taschenrechner des Unternehmens im Sortiment führten. Erst danach sollte der Vertrieb auf immer mehr Geschäfte ausgeweitet werden. Dieses Vorgehen war erfolgreich. Schließlich war der TI-99/4A in Amerika unter anderem bei J.C. Penny, Sears, Montgomery Ward und Toys "R" Us erhältlich, auch bei mehreren Retail-Giganten. Sogar die große Kette Kmart führte den Computer im Sortiment.

William war der Meinung, dass der Preis des TI-99/4A noch viel zu hoch war und drang darauf, diesen zu senken. Ein paar Monate später stand der Preis bei 375 Dollar. William trieb die Hardware-Entwickler dazu, bei der Produktion des TI-99/4A zu sparen, wo es nur ging, weil er den Preis weiter senken wollte. Gleichzeitig baute er das Vertriebsnetz aus, um über höhere Stückzahlen die Profitabilität des Computers zu gewährleisten. Anfang 1982 wurden zwischen 5.000 und 10.000 Computer pro Woche produziert. Für das Jahr erwartete TI einen Umsatz in Höhe von einer Milliarde Dollar. Doch dann kam ein Preiskampf mit Jack Tramiel und Commodore, der alles veränderte.

Der Commodore VC-20 wurde im Januar 1981 auf der CES vorgestellt. TI sah sich durch dieses Gerät nicht bedroht, da dessen Leistung weder mit dem TI-99/4A noch mit dem kurz vor der Veröffentlichung stehenden TI-99/4A mithalten konnte. Der VC-20 besaß gerade einmal 4 KByte RAM und nutzte denselben 8-Bit-Prozessor (6502), auf den auch viele Konkurrenten setzten. In der Theorie sollten also die Spiele für den TI-99 besser aussehen und sich dadurch stärker verkaufen, was wiederum dem Computer Auftrieb geben würde.

Was TI aber nicht bedachte: Mit einem Preis von 299 Dollar war der VC-20 der perfekte Einstiegscomputer. Genau diese Rolle hatte TI ursprünglich für die 99/4-Reihe vorgesehen. Die beiden Gründe, dass der Kampfpriß von 299 Dollar möglich war: Commodore besaß eigene Fertigungsstraßen im Osten Chinas und die für den VC-20 benötigten Chips waren billig zu bekommen. Der VC-20 besaß zudem eine offene System-Architektur, so wurden weitaus mehr Spiele und Zubehör dafür veröffentlicht als für den TI-99/4A. Obwohl wir anmerken müssen, dass TI das System mit dem Peripheral Expansion System (eine



» Die Steckmodule waren immer gut auseinanderzuhalten.



Metalbox, die acht Steckplätze für die Erweiterungskarten von Peripheriegeräten bot) zu einem gewissen Grad öffnete. Allerdings war auch das PES teuer.

Doch William wollte um jeden Preis den Heimcomputer-Markt beherrschen. Es entbrannte ein wahrer Kampf zwischen ihm und Jack Tramiel um das billigste Gerät. Die Folgen des Preiskampfs sollte der gesamte Computer-Markt noch einige Jahre später spüren. Everett Purdy, damals Senior Vice President of Merchandising des Computer-Händlers Service Merchandise, sagte 1983 der *New York Times*: „Ich bin seit 30 Jahren im Verkauf tätig und ich habe bislang keinen Wettbewerb zweier Produkte miterlebt, der derart Kurs auf eine Selbstzerstörung genommen hat.“

William war derjenige, von dem die Initiative ausging. Am 1. September 1982 kündigte er einen Preisnachlass für den TI-99/4A an. Der Computer kostete nun nicht mehr 300 sondern 199 Dollar. Der VC-20 war zur selben Zeit für 250 Dollar zu haben. William engagierte zudem Bill Cosby als Fürsprecher für den TI-99/4A und bezahlte ihm dafür eine Million Dollar.

Für einige Zeit ging Williams Plan auf: Die Verkäufe schossen in die Höhe, es wurden um die



» **Super Sketch** erschien zusammen mit einem Zeichenbrett.

150.000 Computer pro Monat produziert, und auf jeden verkauften VC-20 kamen drei TI-99/4A. Ein niedrigerer Preis bedeutete aber auch, dass der Erlös pro Stück sank. TI hatte zudem bereits alle Möglichkeiten ausgeschöpft, um die Herstellungskosten zu senken. Würde Jack Tramiel auf den Höhenflug seinerseits mit einer Preisreduzierung reagieren, so könnte TI entweder nicht mitziehen – oder müsste sich auf einbrechende Gewinne oder sogar Verluste einstellen.

Und genau so kam es: Im Januar 1983 senkte Commodore den Preis für den VC-20 auf sensationelle 125 Dollar. Wenig später folgte TI mit einer Preissenkung. Die Folge: Der Computer holte gerade einmal die Produktionskosten wieder rein. Commodore hatte zudem mit dem C64 bereits einen Nachfolger ins Rennen geschickt – da konnte man es sich leisten, zwecks Konkurrenzabkämpfung den VC-20 abermals zu verbilligen, auf 99 Dollar. Damit konnte TI eigentlich nicht mehr mithalten. Dennoch zog die Firma, nach einigen Wochen Wartezeit, nach: Im Juni zog der TI-99/4A mit dem VC-20 preislich gleich. Die Hoffnung war, dass sich TI dadurch lange genug halten konnte, um eine neue und von Anfang an Preis-Leistungs-stärkere Version des Computers in den Handel zu bringen. Gleichzeitig wurden Produktionsstätten geschlossen und Mitarbeiter entlassen.

Als Commodore dann auch den Preis des überlegenen C64 senkte, wurde die Situation für TI aussichtslos. Innerhalb von zwei Geschäftsquartalen verlor das Unternehmen 400 Millionen Dollar und musste zum ersten Mal in seiner fast 50-jährigen Geschichte einen Jahresverlust vermelden. Im Herbst 1983 wurde die Heimcomputersparte geschlossen. Eine gute Entscheidung: In den folgenden zwei Jahrzehnten produzierte TI weiterhin Rechner für Unternehmen. Heute gehören die Texaner zu den größten Chip-Herstellern der Welt und machen Umsätze in Milliardenhöhe. Commodore hingegen gibt es nicht mehr.

Wie für Computer der damaligen Zeit üblich, hat sich auch der TI-99/4A eine treue Fanbasis aufgebaut. Sogar heute noch erscheinen Programme und Peripherie-Geräte für den Computer. Der ursprüngliche TI-99/4 ist heute eine Rarität und unter Sammlern entsprechend beliebt.



UNERLÄSSLICHE PERIPHERIE

Der TI-99 hat einige Erweiterungen erhalten.



PERIPHERAL EXPANSION BOX

Diese Box ist sowohl für den TI-99/4 als auch für den 4A erschienen. Sie enthält acht Steckplätze für Erweiterungskarten von Peripheriegeräten. Zudem bietet sie Platz für zwei 5-1/4-Zoll Diskettenlaufwerke.



SPRACH-GENERATOR

TI experimentierte schon lange mit Chips für Sprachgeneratoren. Da ist es nicht verwunderlich, dass eine entsprechende Erweiterung für den TI-99/4 erschien, die auch von einzelnen Spielen genutzt wurde.



MODEM

Der Akustikkoppler für den TI-99 wurde von Novation produziert und übertrug Daten mit einer Geschwindigkeit von 300 Baud. Das Aufrufen von Bulletin Boards war mit dem Modem genauso möglich wie das Teilen von Raubkopien.



PROGRAMM-RECORDER

Viele Entwickler brachten Software auf Kassetten heraus, weil an den TI-99/4A handelsübliche Kassettenrekorder angeschlossen werden konnten. 1983 veröffentlichte TI dann einen eigenen „Programmrekorder“.



TI JOYSTICKS

Anders als Commodore kopierte TI nicht einfach Atari Joysticks. Die Steuerknüppel von TI ließen sich in acht Richtungen bewegen. Auf der hier abgebildeten TI-99/4A-Version war die Feuer-taste mittig oberhalb am Joystick angebracht.



GX 4000

25 JAHRE SPÄTER

Heute gilt die Amstrad GX4000 als Kuriosität, für die sich Sammler interessieren. Dabei hätte so viel mehr aus diesem Gerät werden können, das eine Spielkonsole auf der technischen Grundlage der Amstrad-Homecomputer war.



Es passierte kurz vor dem Verkaufsstart der GX4000: Amstrad hatte diverse Journalisten nach Paris eingeladen, um in einem Konferenzraum des CNIT Centre drei neue Geräte – darunter die GX4000-Konsole – zu

präsentieren. Für den Vorabend war ein Dinner in einem Restaurant in der Nähe des Eiffelturms geplant. „Als wir ankamen, begann es wie aus Eimern zu schütten“, erzählt der damalige technische Manager der Amstrad-Gruppe, Roland Perry. „Alle wurden komplett durchnässt.“ Rückblickend kann dies als ein schlechtes Omen interpretiert werden.

Im September 1990 startete der Verkauf der Konsole. Acht Monate später wurde sie bereits eingestellt und verschwand aus den Händlerregalen. Amstrad war zwar für relativ kurzlebige Produkte bekannt, die GX4000 war jedoch eine absolute Katastrophe für das Unternehmen. Gerade einmal 15.000 Konsolen wurden abgesetzt, nicht einmal 30 Spiele erschienen dafür.

Darunter einige Titel, die sich so schlecht verkauften, dass die meisten produzierten Games weggeworfen wurden. Nur ein paar

Spiele können vorsichtig als „Verkaufserfolg“ bezeichnet werden.

Die GX4000 war mehr oder weniger aus der Not heraus geboren. 1989 waren die Gewinne von Amstrad um mehr als die Hälfte eingebrochen, von umgerechnet fast 220 Millionen Euro auf um die 100 Millionen Euro. Die PC2000-Reihe hatte mit technischen Problemen zu kämpfen, der Verkauf von Videorecordern stagnierte und Amstrad trat aus dem Markt für Audiosysteme aus. Auch die CPC-Reihe, die hierzulande bis 1988 von Schneider vertrieben wurde, hatte nach sechs Verkaufsjahren ihr Erfolgspotenzial ausgeschöpft. Es musste sich etwas ändern für Amstrad.

Im April 1990 kündigte Amstrad-Gründer Alan Sugar an, dass das Unternehmen fortan im Monatsrhythmus ein neues Produkt auf den Markt bringen werde. Dass sich darunter auch eine Spielkonsole befand, war nicht wirklich überraschend. Das NES und das Master System verzeichneten Erfolge, und Commodore machte sich gerade Gedanken über eine Konsole basierend auf dem C64. „Die GX4000 war ein Me-too-Produkt. Ich glaube nicht, dass wir mit Me-too-Produkten jemals Erfolg hatten. Aber wir mussten es versuchen!“, grämt sich Roland

» Die GX4000 war ein Me-too-Produkt. Ich glaube nicht, dass wir mit Me-too jemals Erfolg hatten, aber wir mussten es versuchen. «

ROLAND PERRY



» [GX4000] *Burnin' Rubber* war ein gutes Rennspiel für die Konsole.

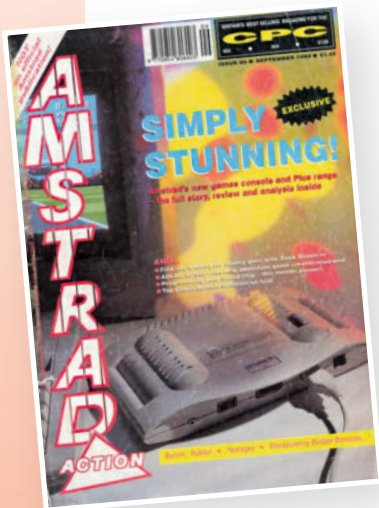


» [CPC] Ein paar Testmuster von *GAZA* // könnten noch existieren.



» [GX4000] *TinTin* gehörte zu den vielen miesen GX4000-Spielen.





► Perry. „Wir mussten zusehen, wie andere Konsolen Erfolg hatten, und wollten ein Stück vom Kuchen abhaben.“

Die GX4000 wurde zusammen mit dem 464 Plus und dem 6128 Plus vorgestellt. Die beiden Computer basierten auf der Architektur des CPC 464 respektive des CPC 6128. Je nach Gerät war entweder ein Kassetten- oder ein Disk-Laufwerk enthalten, dazu 64 oder 128 KByte Speicher. Sowohl der 464 Plus als auch der 6128 Plus besaßen einen Modulport. Es handelte sich also genau genommen um eine Mischung aus Computer und Konsole. Die GX4000 hingegen wollte nur letzteres sein und unterstützte ausschließlich Steckmodule.

» Es ist schön, eine Konsole in der Sammlung zu haben, die wenige Menschen kennen. Sie ist ein besonderer Fund.«

XYPHOEY

Die GX4000 entstand in typischer Amstrad-Manier: Zuerst wurde ein Gehäuse entworfen, worauf alles andere abgestimmt wurde. „Das Team von Bob Watkins hat das Plastikgehäuse der GX4000 designt. Irgendwas muss ihn an der Form angesprochen haben“, mutmaßt Roland, der dieselbe Erfahrung mit dem CPC 464 gemacht

hatte: Das Aussehen der Tastatur und des Gehäuses standen bereits fest, erst danach bekam er den Auftrag, das Innenleben zu entwerfen.

Rob Lawton, ehemaliger Redakteur bei *Amstrad Action*, war dem neuen Gerät gegenüber positiv eingestellt: „Ich fand, dass eine Konsole eine gute Idee war, zudem sah die GX4000 vielversprechend aus“.

Aufgrund des verbauten Z80A-Prozessors glaubten viele, dass die Konsole die Konkurrenz hinter sich lassen würde. „Besonders positiv ist mir aufgefallen, dass Amstrad an den praktischen Nutzen der Hardware gedacht hat. So wurde ein SCART-Anschluss verbaut und die Konsole war ziemlich leicht“, sagt uns Al alias „Xyphoe“, der die Webseite GX4000.co.uk betreibt. Auch wenn die Konsole billiger gewirkt habe als Konkurrenzprodukte, habe sie „in Sachen Leistung mit den amerikanischen und japanischen Konsolen mithalten“ können.

Um die Konsole so schnell und günstig wie möglich auf den Markt zu bringen, setzte Amstrad auf die bewährte 8-Bit-Architektur des CPC. Aufgrund der starken Konkurrenz durch die Konsolen von Sega und Nintendo sowie die Heimcomputer Amiga und Atari

ST musste die GX4000 aber mehr bieten als ein normaler Schneider CPC. Deshalb wurden Hardware-Sprites und weiches Scrolling eingebaut. Die Farbpalette belief sich auf 4.096 Farben und zog so mit dem Amiga gleich. Amstrad hoffte, mit solchen Technik-Features auf dem lukrativen Konsolen-Markt Fuß fassen zu können. „Dank

der Sprites befand sich die GX4000 auf einer Stufe mit den 8-Bit-Geräten von Atari, Nintendo und Sega“, sagt der Programmierer Stuart Middleton. „Das SNES und Mega Drive standen aber schon mit einer besseren Hardware in den Startlöchern.“

Wie stand Amstrad zu einer 16-Bit-Konsole? „Wir hätten keine 16-Bit-Konsole produzieren können, weil uns dazu die Expertise fehlte“, gibt Roland unumwunden zu. „Wenn es eine Möglichkeit gegeben hätte, den Z80 in einen 16-Bit-Prozessor zu verwandeln, hätten wir das gemacht.“ Natürlich gab es diese Möglichkeit nicht, und Amstrad wollte kein Risiko eingehen. Eigentlich hätten Betriebssystem und Software von Grund auf neu entwickelt werden müssen, doch Roland konstatiert: „Amstrad hat schon immer auf bereits Vorhandenes aufgebaut.“

Mit der GX4000 betrat Amstrad Neuland. Bisher zeichneten sich die Produkte des Unternehmens dadurch aus, dass sie mehrere Bedürfnisse auf einmal befriedigten. Die Konsole war aber voll und ganz auf Spiele ausgerichtet. Das Problem daran: Obwohl Amstrad mit dem CPC durchaus Erfolge im Spielbereich verzeichnete, war das Unternehmen nicht wirklich mit der Branche vertraut. Deshalb war Amstrad von Entwicklern wie Ocean, Titus, Loricels oder Gremlin abhängig.

Amstrad tat viel, um die Konsole an den Mann zu bringen. Mit Jim Lindsay und Jim Whitton wurden zwei neue Vertriebsbeauftragte eingestellt. Die Telemarketing-Maßnahmen wurden im Vorfeld des Weihnachtsgeschäfts ausgeweitet. Amstrad gab umgerechnet mehr als 25 Millionen Euro fürs Marketing aus. Es wurde ein niedriger Einführungspreis von 99 Pfund in Großbritannien gewählt. In Deutschland war die Konsole für 299 DM zu haben.

Die Presse war positiv gestimmt: Die Konsole schaffte es auf die Titelseite von Ausgabe 106 des briti-

DA IST NOCH MEHR!

Wie Plus-Spiele die GX4000-Titel übertrumpften.

Anfangs waren Programmierer nicht in der Lage, die erweiterte Farbpalette, den besseren Sound, die besseren Sprites und das Hardware-Scrolling der 464-Plus- und 6128-Plus-Geräte zu nutzen. Erst Serge Querne fand einen Weg, diese Hardware-Features zugänglich zu machen. Auf den Plus-Geräten waren fortan technisch aufwendigere Spiele möglich als auf der GX4000. Zu den erwähnenswertesten Plus-Spielen gehören *Fluff*, *Lethal Moves*, *Prehistorik 2* und *Striker In The Crypts Of Trogan*.



Fotos © Al - Xyphoe

TECH SPECS

PROZESSOR
AUFLÖSUNG
FARBPALETTE
SPRITES
RAM
AUDIO



AMSTRAD GX4000

Zilog Z80A 4 MHz
160x200 px (16 Farben)
320x320 px (4 Farben)
640x200 px (2 Farben)
4.096 Farben
16
64 K
3-Kanal-Stereo AY-3-8912 Chip



NES

Motorola 6502 1,79 MHz (1,66 MHz PAL)
256x224 (NTSC)
256x239 PAL
52 Farben
64
2 K
5-Kanal PSG Sound Chip



MASTER SYSTEM

Zilog Z80 4 MHz
256x192; 256x224 (256x240 PAL)
64
max. 64
8 K bis 256 K
4-Kanal Mono Texas Instruments SN76489 (PSG)



MEGA DRIVE

Motorola 68000 7,67 MHz
320x224, 256x224
320x240 (PAL)
256x240 (PAL)
512 Farben
max. 80
64 K
6-Kanal FM, Yamaha YM2612



C64GS

MPS Tech 8500 1 MHz
320x200
60x200
16 Farben
8
64 K
3 Stimmen, 4 Wellenformen, MOS Technology 8580 SID

AUS DIE MAUS

Fünf besonders kurzlebige Hardware-Plattformen.



COMMODORE 64GS

■ Der 64GS wurde 1990 veröffentlicht. Die Konsole bot einen Modulsteckplatz, aber keine Tastatur. Es wurden knapp 20.000 Exemplare abgesetzt.

VIRTUAL BOY

■ Im Juli 1995 wurde der Virtual Boy in Japan veröffentlicht. Fünf Monate später stand die Konsole nicht mehr zum Verkauf. Einige solide Spiele dafür erschienen dennoch.



COLECOVISION

■ Innerhalb eines Jahres verkaufte sich das ColecoVision eine Million Mal. Der Crash der Spieleindustrie im Jahr 1983 setzte der Konsole aber zu. Die Produktion wurde langsam zurückgefahren. 1985 stellte Coleco das Gerät ein.



APPLE PIPPIN

■ Apple versuchte sich 1995 an einer Konsole, die zwei Jahre später sang- und klanglos eingestellt wurde. Das Unternehmen war damals bei weitem nicht der Megakonzern, der es heute ist.



GIZMONDO

■ Im März 2005 erschien der Handheld Gizmondo. Das Gerät wurde von rechtlichen Problemen des Gizmondo-Chefs Stefan Eriksson überschattet und verkaufte sich weniger als 25.000-mal.



» Nur 26 Spiele sind für die GX4000 erschienen.



» Einige Spiele sind offiziell nie erschienen.

schen Magazins C&VG. Gelobt wurde vor allem die Darstellung in 32 aus 4.096 Farben, der Vergleich zum Amiga gezogen. Im Artikel hieß es: „Grafisch ist die GX4000 eine tolle Konsole, die technisch dem NES und Master System weit voraus ist. Außerdem sollen in naher Zukunft einige spannende Spiele erscheinen.“ Die GX4000 schien ein großes Erfolgspotenzial zu haben.

„Wir haben sehr viel Gutes über die Konsole geschrieben“, erinnert sich Rod an die Berichterstattung im Magazin *Amstrad Action*. „Doch der ST und Amiga hatten gerade Fahrt aufgenommen. Egal, wie günstig die GX4000 auch sein mochte, als 8-Bit-Konsole kam sie einfach zu spät.“ Rod fügt an, dass Alan Sugar damals jedem Vergleich von 8-Bit und 16-Bit aus dem Weg ging: „Er betonte immer, dass das Produkt in seiner Gesamtheit wichtig ist.“

Die Marketing-Ausgaben waren weit höher als die Entwicklungskosten. Roland schätzt die Ausgaben für die Entwicklung auf 500.000 Pfund (über

650.000 Euro). „Die zentrale Frage ist ja: ‚Wird genügend Software vorhanden sein und stimmt der Preis?‘ Man kann nicht hoffen, dass sich etwas verkauft, nur weil die Hardware clever erscheint.“

Um den Verkauf der GX4000 und der CPC-Plus-Geräte anzukurbeln, lag jedem Exemplar das Spiel *Burnin' Rubber* bei. Ganz nach Plan lief das aber nicht. Das Magazin *Amstrad Computer User* berichtete im März 1991, dass manche Käufer das Spielmodul nicht finden konnten. Der Grund: Das Spiel war auf der Unterseite einer Styroporschicht am Boden der Verpackung versteckt.

Burnin' Rubber wurde von Ocean Software entwickelt und machte guten Gebrauch von den zusätzlichen Farben der Konsole. Robert Hunter zeichnete für die Grafik des Rennspiels verantwortlich. Die Fahrzeuge wiesen nette Details auf und die Unfälle waren gut inszeniert. Mit einem weichen 3D-Scrolling, den Hardware-Sprites und der Darstellung von Schatten war das Spiel ein gutes Aushängeschild für die Leistung der Konsole.

„Die GX4000 hatte wenig mit einem normalen CPC zu tun“, sagt Robert. „Ich habe viel mit den 16-Bit-Geräten Atari ST und Amiga gearbeitet, hatte aber auch keine Probleme mit dem CPC.“ Die umfangreiche Farbpalette der GX4000 ähnelte laut Robert dem Amiga und dem ST. „Der Nachteil der Konsole war aber, dass die bunten Pixel sehr grob dargestellt wurden, was an den CPC erinnerte.“

Robert Hunter arbeitete zusammen mit John ‚Jobbee‘ O’Brien an *Burnin' Rubber*. Matthew Cannon und Jon Dunn waren für die Musik und die Geräusche zuständig. Robert und John hatten bereits zusammen an der CPC-Version von *WEC Le Mans* mitgewirkt. Ocean ließ ihnen alle Freiheiten bei der Entwicklung von *Burnin' Rubber*. „Wir haben im Grunde ein inoffizielles *WEC Le Mans* mit einigen Features entwickelt, die auf dem CPC nicht möglich waren. Wie in der Arcade-Version verändern sich die Farben beim Übergang von Tag in Nacht. Ich habe lange damit zugebracht die Farben für jeden Tagesabschnitt zu wählen. John hat sie dann ineinander übergehen lassen.“

Dank der Hardware-Sprites konnten Objekte aus mehreren Sprites bestehen. So ließ sich der Autounfall aus dem Arcade-Spiel auch auf der GX4000 darstellen. Ein Einfall von Jon erlaubte es, die Größe von Objekten spontan und direkt zu skalieren – normalerweise mussten Programmierer Objekte in unterschiedlichen Größen abspeichern. Außerdem kam der Rasterzeileninterrupt der GX4000 im Spiel ▶

» Die Konsole sieht aus wie ein Schnee-Speeder aus Star Wars.





EINE WAHRE FREUDE

Stuart Middleton hat die GX4000-Version des Arcade-Spiels *Pang* programmiert.

RG: Wie war es, Spiele für die GX4000 zu programmieren?

SM: Ich persönlich mochte die GX4000. Die Hardware-Sprites und das Scrolling haben die Konsole interessant gemacht. Zuvor habe ich vor allem mit dem ZX Spectrum, den ursprünglichen Amstrad-Geräten und PCs gearbeitet. Keines dieser Geräte hat Sprites unterstützt. Zum Programmieren haben wir einen PC-Editor mit dem Namen „Brief“ in Verbindung mit der GX4000 verwendet. Später haben wir einen EPROM-Emulator genutzt. Das war im Grunde ein Spielmodul ohne Spiel, dafür mit zusätzlichem RAM. Wir konnten es direkt vom PC aus programmieren. Grafiken wurden in Hexadezimalzahlen übersetzt und zusammen mit dem Code auf das Modul übertragen. Es war alles ziemlich simpel. Auf Sourcecode-Debugging mussten wir verzichten. Wir haben jeweils die aktuelle Programmfassung übertragen und gehofft, dass das Modul dann an der GTX4000 funktioniert.

RG: Pang war in Sachen Grafik und Sound eine tolle 8-Bit-Konvertierung. Wie seid ihr die Umsetzung angegangen?

SM: Paul Walker und John Harrison waren für die optische Umsetzung zuständig. Sie konnten gut mit 8-Bit-Systemen umgehen. John konnte besonders gut Charakteranimationen mit nur wenigen Pixeln darstellen. Wir sind der Grafik des Spielautomaten ziemlich nah gekommen, denke ich. Ich habe mir bestimmte Vorgehensweisen überlegt, um das meiste aus der 8-Bit-Hardware herauszuholen. So habe ich Hardware- und Software-Sprites gemischt, um wirklich alles auf dem Bildschirm darstellen zu können. Mit der Optimierung habe ich viel Zeit zugebracht. Das Spiel sollte gut laufen. Für den Sound haben wir einen externen Partner angestellt, ich kann mich aber nicht mehr daran erinnern, wer das war.

RG: Die Kollisionsabfrage des Spiels war in manchen Situationen ein Graus. Wieso?

SM: Das war immer ein Problem im Spiel. Kollisionen pixelgenau darzustellen war zu aufwendig. Dafür stand uns zu wenig Rechenleistung zur Verfügung. Ich habe eine Vielzahl anderer Möglichkeiten ausprobiert, letztendlich war die Zeit aber zu knapp, um eine davon im Spiel umzusetzen. Ich weiß nicht mehr genau, auf welche Technik ich mich dann am Ende festgelegt habe, ich war aber nicht wirklich zufrieden damit.

RG: War die GX4000 von Anfang an zum Scheitern verdammt?

SM: Ich weiß nicht, welche Gedanken sich Amstrad beim Hardware-Design gemacht hat. Ich glaube, sie wollten die Hardware nicht radikal im Vergleich zu ihren vorangegangenen Produkten ändern. Ansonsten hätte Amstrad auch einen 16-Bit-Prozessor wie den 68000 verbauen können. Die Konsole hätte dann viel mehr Potenzial gehabt. Die Grafik-Hardware lag ungefähr auf dem Niveau anderer Konsolen von damals. Im Vergleich zum brandneuen Mega Drive lag die GX4000 aber doch weit zurück. Ich glaube, Amstrad hat die Konkurrenz unterschätzt und sich eher an der Vergangenheit orientiert, als in die Zukunft zu blicken.



» Die GX4000 gab ein RGB-Signal aus.

► zum Einsatz. Das ermöglichte die Darstellung einer größeren Anzahl hardwaregenerierter Sprites. In den Läden wurde die GX4000 mit Hilfe von *Burnin' Rubber* präsentiert: Potenzielle Käufer sollten sofort sehen, welche Spiele mit dieser Konsole möglich waren.

In Frankreich warteten die Entwickler Titus Interactive und Loricels gespannt auf Amstrads Konsole. Der CPC 6128 erfreute sich dort nämlich großer Beliebtheit. „Ich war bei der Präsentation anwesend und das Gerät wirkte vielversprechend“, erinnert sich Vincent Baillet, der damals als Producer bei Loricels tätig war.

Die meisten Spiele waren dann aber enttäuschend. Während die Portierungen von *Pro Tennis Tour* (Ubisoft) und *Tennis Cup 2* (Loricels) zumindest eine verbesserte Grafik boten, schlugen andere Titel überhaupt kein Kapital aus den technischen Verbesserungen der GX4000. *Copter 271* war beispielsweise furchtbar. Portierungen von *Batman*, *Operation Thunderbolt*, *Barbarian II* und *Klax* warfen die Frage auf, ob sich ein erneuter Kauf des gleichen Spiels lohnte. Neue Titel erschienen nur in unregelmäßigen Abständen. Zudem kursierten zu wenige Exemplare der Spiele im Handel. Im März 1991 war von einer Spielmodul-Krise die Rede: Die Publisher kritisierten Amstrad, weil die Firma nicht genügend Module produzieren konnte. Dafür senkte sie den Preis der GX4000.

Einige Spieleperlen gab es, so nutzten *Navy Seals* und *Pang* die zusätzlichen Hardware-Features gut. Erwähnenswert ist auch *Robocop 2*.

Für die Programmierung zeichnete Andrew Deakin verantwortlich, für die Grafik Ivan Horn. Das Spiel war nicht für den normalen CPC erhältlich. *Robocop 2* war schön anzusehen, nutzte Hardware-Sprites und Scrolling-Effekte.

„Für die Grafik habe ich Oceans hauseigenen Editor verwendet, der auf dem Atari ST lief“, verrät uns Ivan. Das Spiel wurde auf dem Atari ST programmiert und anschließend auf die Entwickler-Version der GX4000 übertragen, die Amstrad zur Verfügung gestellt hatte. Das Team wollte vier Versionen des Spiels entwickeln. Neben der GX4000 sollte *Robocop 2* für den Spectrum, ST und den Amiga erscheinen. Die Arbeit musste innerhalb von zehn Monaten abgeschlossen sein, die Zeit war also knapp. Nach sechs Monaten wurden die ST- und Amiga-Umsetzungen dem Liverpools Studio Special FX übertragen. Ivan gibt zu, dass weder er noch Andrew Erfahrungen im Bereich 16-Bit-Hardware hatten. „Die GX4000-Fassung kam den Versionen von Special FX recht nah. Unser Spiel hat jedoch nicht die Aufmerksamkeit erhalten, die es verdient gehabt hätte – und verkaufte sich schlecht.“

Zumindest für die Amstrad-Mitarbeiter war die GX4000 ein kleiner persönlicher Erfolg. „Wir haben all das umgesetzt, was wir uns vorgenommen hatten. Außerdem haben wir die Zeit- und Budget-Vorgaben eingehalten“, betont Roland Perry. „In vielen Unternehmen werden vielleicht 20 Prozent aller Ideen umgesetzt. Wir wussten, dass die Konsole in den Geschäften landen wird, und es war ein befriedigendes Gefühl, ein Projekt von Anfang bis Ende miterleben.“ Das Fazit von AI ist nicht so positiv. Er ist der Meinung, die Konsole hätte zwei Jahre früher erscheinen müssen. Außerdem kritisiert er, dass



» Die Konsole besaß einen Einschalt- und einen Pause-Knopf.



PLATTFORM: 25 JAHRE AMSTRAD GX4000

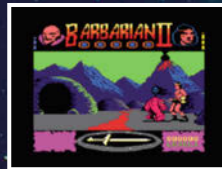
DAS KOMPLETTE AUFGEBOT

Es sind nicht besonders viele GX4000-Spiele erschienen.

die GX4000 nicht in Partnerschaft mit einem US-Unternehmen auf der anderen Seite des Atlantiks erschien.

Das Interesse für die GX4000 seitens der Sammler ist seit Jahren ungebrochen, wie bei vielen einstigen Rohrkrepierern. So werden fleißig inoffizielle Spiele wie *Blue Angel 69* oder *Puzznic* gehandelt. Auf eBay läuft die GX4000 gut. Die Konsole ist vor allem interessant, weil die Zahl der Spiele überschaubar ist, es sind ja gerade einmal 26 Titel erschienen. Dennoch sind einige Titel selten, sodass es eine Herausforderung ist, alle zu sammeln. „Es ist das perfekte Gerät, um als Sammler einzusteigen“, meint Al. „Eine Konsole in der Sammlung zu haben, die wenige Menschen kennen, ist außerdem ein tolles Gefühl. Es ist so etwas wie ein kleines Geheimnis, ein besonderer Fund.“

» Toki ist nie offiziell für die GX4000 erschienen.



BARBARIAN II: THE DUNGEON OF DRAX



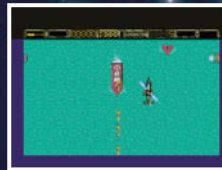
BATMAN THE MOVIE



BURNIN' RUBBER



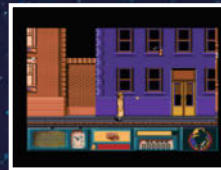
CHASE HQ II: SPECIAL CRIMINAL INVESTIGATION



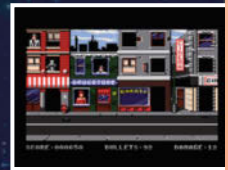
COPTER 271



CRAZY CARS II



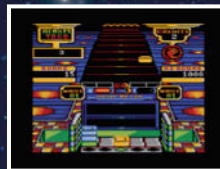
DICK TRACEY



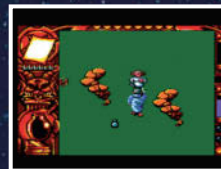
THE ENFORCER



FIRE & FORGET II



KLAX



MYSTICAL



NAVY SEALS



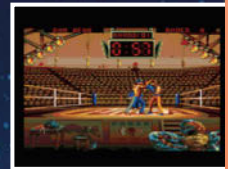
NO EXIT



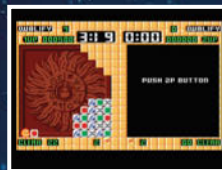
OPERATION THUNDERBOLT



PANG



PANZA KICK BOXING



PLOTTING



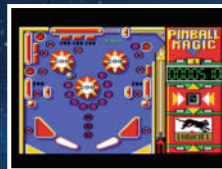
PRO TENNIS TOUR



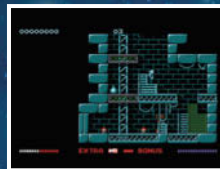
ROBOCOP II



SKEET SHOOT



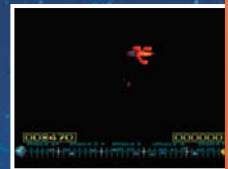
SUPER PINBALL MAGIC



SWITCHBLADE



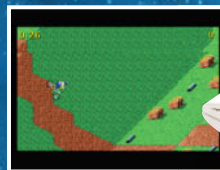
TENNIS CUP 2



TINTIN ON THE MOON



WILD STREETS



WORLD OF SPORTS



» Die Farbpalette der Konsole ähnelte der des Commodore Amiga und des Atari ST.«

ROBERT HUNTER

Al beschäftigt sich ausgiebig mit den Spielen für die GX4000. „Seltene Titel kosten mehr als 125 Euro“, sagt er und führt *Chase HQ II* an. Von dem Spiel sind nur noch zwei existierende Exemplare bekannt. „Es hat mehr als zehn Jahre gedauert, bis meine Sammlung vollständig war. Besonders lange musste ich der Lightgun, *Chase HQ II* und *Gazza II* hinterherlaufen.“

Dieses Jahr erst ist das C4CPC erschienen, eine Art Multifunktions-Steckmodul. Es kostet gut 60 Euro und liest Dateien, die im standardmäßigen .cpr-Format vorliegen. Die C4CPC besitzt einen Slot für microSD-Karten sowie einen USB-Anschluss für eine direkte Verbindung zum PC. Über ein Menü lassen sich die Spiele auswählen und starten. Das Gerät weist einen hohen Strombedarf für die GX4000 auf, weshalb ein leistungsfähigeres Netzteil von Nöten ist.

„Die GX4000 sollte nie die Welt erobern“, sagt Al. Die Herzen von Sammlern lässt die Konsole aber immer noch höher schlagen.



Wir bedanken uns vor allem bei Al alias „Xyphoe“ für die tatkräftige Unterstützung bei diesem Artikel.

DAS INNENLEBEN DES COMMODORE

Keine Frage, der C64 war ideal zum Spielen. Albert Charpentier und Yash Terakura erzählen uns, wieso ihre neu entwickelten Chips den meistverkauften Homecomputer der Welt antrieben, und nicht etwa ein Konsolen-Chipsatz.



RE 64



» In die Joystick-Ports konnte man auch Mäuse einstecken.



» In den Expansion Port (hinten rechts am Gehäuse) passten Module wie Final Cartridge III.

Die Geschichte des C64 ist auch die Geschichte zweier innovativer Chips, die 1981 bei der Commodore-Tochter MOS Technology in Pennsylvania entwickelt wurden. Doch der wirkliche Erfolg des Systems basierte auf einem dritten Chip und dem Vertrauen auf fallende Speicherpreise.

Der Vorgänger der C64, der VC-20 (außerhalb Deutschlands als VIC-20 bekannt), hatte dank eines guten Kompromisses zwischen seinem Preis und der Qualität bereits erstaunliche Erfolge verbuchen können. Für den Videochip des VC-20 zeichnete Albert Charpentier verantwortlich, der als Ingenieur bei MOS arbeitete. Sein Chip sollte zuerst Konsolenherstellern angeboten werden, um auf deren Markt für bessere Grafik zu sorgen. „Der VIC-Chip war fertig, sodass ich mit der Arbeit am VIC-II begann“, erzählt uns Albert. „Die ursprüngliche Prämisse war, dass der VIC gut, aber nicht gut genug für die Spielergemeinde da draußen gewesen war. Wir sahen uns also verschiedene Automaten von Taito, Konami und Atari an. Wir wollten ihnen mit dem VIC-II grafisch zumindest ebenbürtig sein.“

Damals waren die Prozessoren noch nicht annähernd so leistungsfähig wie heute, wie Albert weiter ausführt: „Irgendetwas auf dem Bildschirm anzuzeigen und zu bewegen konnte eine Menge Stress bedeuten. Daher dachten wir uns das Konzept der Sprites aus, sodass man eine Figur definieren und deren x- und y-Koordinaten angeben konnte und sie dann dort auf dem Bildschirm erschien. Das Ganze musste der Chip natürlich auch unterstützen.“



» Die Funktionstasten des C64 wurden auch von Spielen gerne genutzt.

» Ich liebe Spiele! Obwohl das Gerät ein Computer werden sollte, wollte ich sicher sein, dass es auch für Spiele bestens geeignet war.« ALBERT CHARPENTIER

► Während Albert seinen neuen Grafikchip entwarf, entwickelte der ebenfalls bei MOS als Ingenieur tätige Bob Yannes einen dazu passenden Soundchip, den „SID“ („Sound Interface Device“). Dieser war eher von Keyboards und Synthesizern als von Computerchips inspiriert. Wie Albert erzählt, war Bob von der Musik fasziniert – sie war seine Leidenschaft. Der VIC hatte bereits Audiofähigkeiten, wenn auch minimale. Bob schlug vor, einen Chip mit drei oder vier Kanälen zu machen, der alle grundlegenden Fähigkeiten eines Keyboards bot. So wurden viele Eigenschaften von echten Synthesizern in den SID eingebaut. Soundchips der Konkurrenz spielten dabei laut Albert als Vorlage keine Rolle.

Doch Albert und Bob benötigten immer noch die Zustimmung von Commodore-Boss Jack Tramiel, um ihre jeweiligen Chips wirklich

entwickeln zu dürfen. Diese bekamen sie mit der Unterstützung von Charles Winterble: „Charles Winterble war ein Produktionsingenieur, der eingestellt wurde, um eine bessere Chipausbeute zu erzielen. Wir arbeiteten eng zusammen“, berichtet Albert. „Charlie, Bob und ich stellten Jack das Konzept des VIC-II und des SID vor. Wir sagten ihm, das ist die nächste Generation. Wir wollten eine waschechte Spielekonsole machen. Jack sagte nur: ‚Fangt einfach mal an, und dann sehen wir weiter.‘“

Einige Monate später entwickelten sich die Verkaufszahlen des VIC-20 so gut, dass die beiden ihr Konzept von einer Spielkonsole zu einem Homecomputer änderten. „Nach sechs Monaten war jedem klar, dass es ein Computer werden würde. Der VC-20 war ein großer Erfolg und verkaufte

fast eine Million Einheiten“, fährt Albert fort. „Also sagten wir uns: Lasst uns einen besseren VC-20 machen!“ Sie verbesserten das Speichermanagement, um den Computer effizienter zu machen. Die Grafik spielte immer noch eine große Rolle – schließlich war auch für einen Homecomputer die wahre Nummer-1-Verwendung das Spielen.

Der Soundchip, an dem Bob Yannes arbeitete, war ebenso essenziell für die Multimedia-Eignung des VC-20-Nachfolgers, doch seine fortgeschrittene Technik bereitete viel Kopfzerbrechen. „Solche Dinge wurden zum ersten Mal auf einem Chip gemacht“, erklärt Albert. „Die Filter und die Frequenzen waren ein Problem – und das Ziel, einen echten Synthesizer zu erschaffen. Wir wollten einen mit vier Stimmen, aber der Chip wurde zu groß und wir mussten uns auf drei beschränken.“

Dank Jack Tramiels Gespür für Markttrends fand sich Albert bald darauf an der Arbeit an einer Variante des 6502-Prozessors wieder, die mehr Speicher adressieren konnte. „Jack kam einmal im Monat und ließ sich berichten. 64-KB-Speicherchips wurden gerade verfügbar, also sagte Jack: ‚Leute, macht 64 KB rein. Jeder wird diesen Speicher herstellen, und er wird sehr billig werden.‘ Der 6502 konnte allerdings nur 64 KB adressieren, und das musste für ROM, RAM und auch den Videospeicher reichen.“ Das Team baute also einen neuen, 6510 genannten Chip, der Teile des Speichers per Bank-Switching ein- und ausblenden konnte. Denn sonst wäre mehr als ►



SID MAESTROS Sechs Musiker, die den C64 zum Klingen brachten.

ROB HUBBARD

WICHTIGSTES SPIEL: Master Of Magic



■ Oftmals klangen die Arrangements von Rob Hubbards

SID-Kompositionen nahezu orchestral, obwohl es unklar bleibt, wie er das mit nur drei Soundkanälen fertigbringen konnte. Bei Robs Soundtrack zu *Master Of Magic* kombinierte er auf meisterliche Weise verschiedene Stile und Techniken.



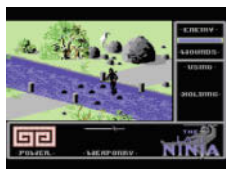
BEN DAGLISH

WICHTIGSTES SPIEL: The Last Ninja



■ Auch wenn er lieber selbstständig arbeitete als sich anstellen

zu lassen, kann man Bens Arbeit auf dem C64 nur als überaus fruchtbar bezeichnen. Er produzierte über 100 SID-Stücke, die typischerweise als „Wohlfühl-Tracks“ beschrieben wurden. Seinen größten Erfolg konnte er mit *The Last Ninja* feiern.



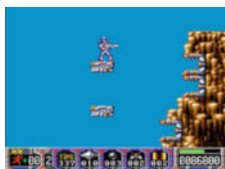
CHRIS HÜLSBECK

WICHTIGSTES SPIEL: Turrican 2



■ Schon im Jugendalter begann Chris, sich für Heimcomputer zu inter-

essieren, und lieferte später eine Reihe von hochklassigen Soundtracks für C64-Spiele ab, darunter *Katakis*, *Giana Sisters* und die beiden ersten Teile von *Turrican*. Er war der Erste, der aus den drei Stimmen des C64 dedizierte fünf herauskitzeln konnte.



MARTIN GALWAY

WICHTIGSTES SPIEL: Wizball



■ Martin Galway ist bei vielen nicht nur für die absolut umwer-

fenden Sounds bekannt, die er dem SID abrang, sondern auch für seine Eigenkompositionen. Beim Titeltrack von *Wizball* hören wir den rockigen Klang von Gitarren-Samples, die von grandiosen Keyboards begleitet werden.



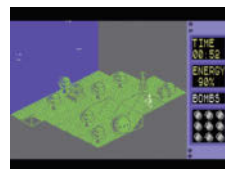
DAVE WHITTAKER

WICHTIGSTES SPIEL: Glider Rider



■ Als vielleicht meistbeschäftigter aller SID-Musiker kann Dave auf über

400 C64-Spiele zurückblicken, für die er komponiert hat. Seine Melodien haben einen charakteristischen „elektronischen“ Klang, der ganz typisch für die Achtziger ist und im treibenden Titelsong von *Glider Rider* gipfelt.



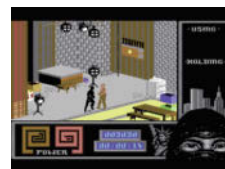
MATT GRAY

WICHTIGSTES SPIEL: Last Ninja 2



■ Genau wie Jonathan Dunn kam auch Matt Gray 1987 erst spät zur C64-

Musikerszene. Mit epischen Kompositionen wie für *Driller* machte er das wieder wett und natürlich besonders mit *Last Ninja 2*, der vielen als der beste Soundtrack auf dem C64 gilt. Derzeit ist Matt mit dem Remastern seiner Stücke beschäftigt.



DAS INNENLEBEN DES C64

Unter der Haube des Brotkastens.

KASSETTEN-PORT

■ An diese sechs Platinenkontakte könnt ihr eine externe Datasette anschließen, um Spiele von einer herkömmlichen Kompaktkassette abzuspielen oder darauf Daten zu speichern.

HF-MODULATOR

■ Obwohl der C64 einen Videoausgang bot, der kompatible Monitore unterstützte, schlossen dank des eingebauten HF-Modulators die meisten Besitzer einfach einen Fernseher an.

GRAFIK-CHIP

■ Die farbenfrohen Sprites, die den Charme der C64-Grafik ausmachen, haben wir dem MOS VIC-II zu verdanken. Albert Charpentier brachte damit Spielhallengrafik nach Hause.

RAM

■ Die 64 Kilobyte RAM des C64 sind der Speicherplatz, in den die Software geladen werden konnte. Versierte Entwickler waren dafür bekannt, auch das letzte Byte auszunutzen.

ROM

■ In diesem 20 KB großen Speicherbereich, der beim Ausschalten erhalten bleibt, waren die Sprache BASIC sowie die Zeichensätze gespeichert.

CPU

■ Der 6510-Prozessor von MOS Technology unterstützt im Gegensatz etwa zur Spectrum-CPU volle 64 KB Speicher, indem zwischen Teilbereichen des RAMs umgeschaltet wurde (wie der 6502 konnte er nur maximal 64 KB adressieren, wozu aber auch ROM und Videospeicher gehörten).

SOUND-CHIP

■ Durch die Polyphonie des 6581 klang der Sound eher nach einem Synthesizer als nach den typischen Computerklängen anderer Geräte. Die drei einzelnen Kanäle waren eine Idee seines Erfinders Bob Yannes.

JOYSTICK-PORTS

■ Theoretisch hätte man hier alle möglichen Peripheriegeräte wie Mäuse oder Paddles anschließen können, doch in der Praxis wurden die beiden Ports meist für zwei Joysticks genutzt.



► ein Drittel des 64-KB-RAMs gar nicht verwendbar gewesen.

Drei spezialisierte Chips und 64 Kilobyte Speicher ergeben noch keinen fertigen Homecomputer. Als Nächstes begann Albert mit der Arbeit am Mainboard. Als dem Projekt mehr Mitarbeiter zugeteilt wurden, bekam der Prototyp den Namen VIC-40. Dies sollte der Tatsache Rechnung tragen, dass der VC-20 zwanzig Buchstaben pro Zeile auf dem Bildschirm anzeigen konnte, während der VIC-40 doppelt so viele darzustellen vermochte. Als der Hauptprozessor fertig war, arbeitete Bob Yannes immer noch am SID, während Albert die Hauptplatine finalisierte. Sobald der Soundchip fertig war, widmete sich Yannes gemeinsam mit Bob Russell und Dave Ziemicki der Software, die eine Überarbeitung der Software des VC-20 darstellte. Nicht zuletzt wurden für Spiele zwei Joystick-Ports hinzugefügt.

Es ging gut voran, doch eine Entscheidung, die Jack Tramiel Ende 1981 traf, verschärfte die Situation deutlich. Albert und sein Team mussten deshalb bis Neujahr rund um die Uhr arbeiten. Was war passiert? „Jack wollte unbedingt das Projekt auf der CES im Januar 1982 zeigen. Wir schufteten wie die Verrückten. Der SID-Chip war ein wenig zu spät dran, doch Bob Yan-



» Albert entwickelt derzeit Elektronik für erneuerbare Energiequellen.

nes bekam ihn fertig, und Bob Russell kümmerte sich um die Software. Die Marketingabteilung wusste bis Ende November nichts vom VIC-40. Vermutlich machte Jack sich Sorgen, dass sie angesichts des neuen Produktes zu enthusiastisch würden und sich nicht mehr genügend um den Verkauf des VC-20 kümmern würden“, schmunzelt Albert. „Ich bekam das erste Muster um Weihnachten und fand einen Bug im Videochip, der verhinderte, dass sich Sprites flüssig vor dem Hintergrund bewegen konnten.“ Der gesamte Chip musste die Produktionskette erneut durchlaufen, was während der Weihnachtsferien passierte. „Der Chip war um Neujahr fertig. Wir modifizierten ein VC-20-Gehäuse, stopften alles hinein und malten es in einer anderen Farbe an – das war einfach Wahnsinn!“

Zur CES im Januar 1982 hatte Jack Tramiel den Prototyp vorgeführt bekommen und befand ihn für messereif. Der Name wurde noch schnell in



» Links der Videoport, rechts der Serial-Port für Drucker und Floppy-Laufwerke.

„C64“ geändert, und los ging es. „Ich glaube, dass Jack sich bewusst war, dass wir mit einer mittelmäßigen Präsentation keinen Blumentopf gewinnen konnten“, erinnert Albert sich. „Wenn die Demo-Software nicht gut gewesen wäre, hätte er den Auftritt auf der Messe wohl gekippt. Ich mochte die Namensänderung, da die Distanz zum VC-20 dadurch größer wurde – der C64 würde diesem schließlich weitaus überlegen sein. An die CES erinnere ich mich noch gut – es war fantastisch, dieses neue Produkt vorzustellen, an dem wir 18 Monate gearbeitet hatten.“

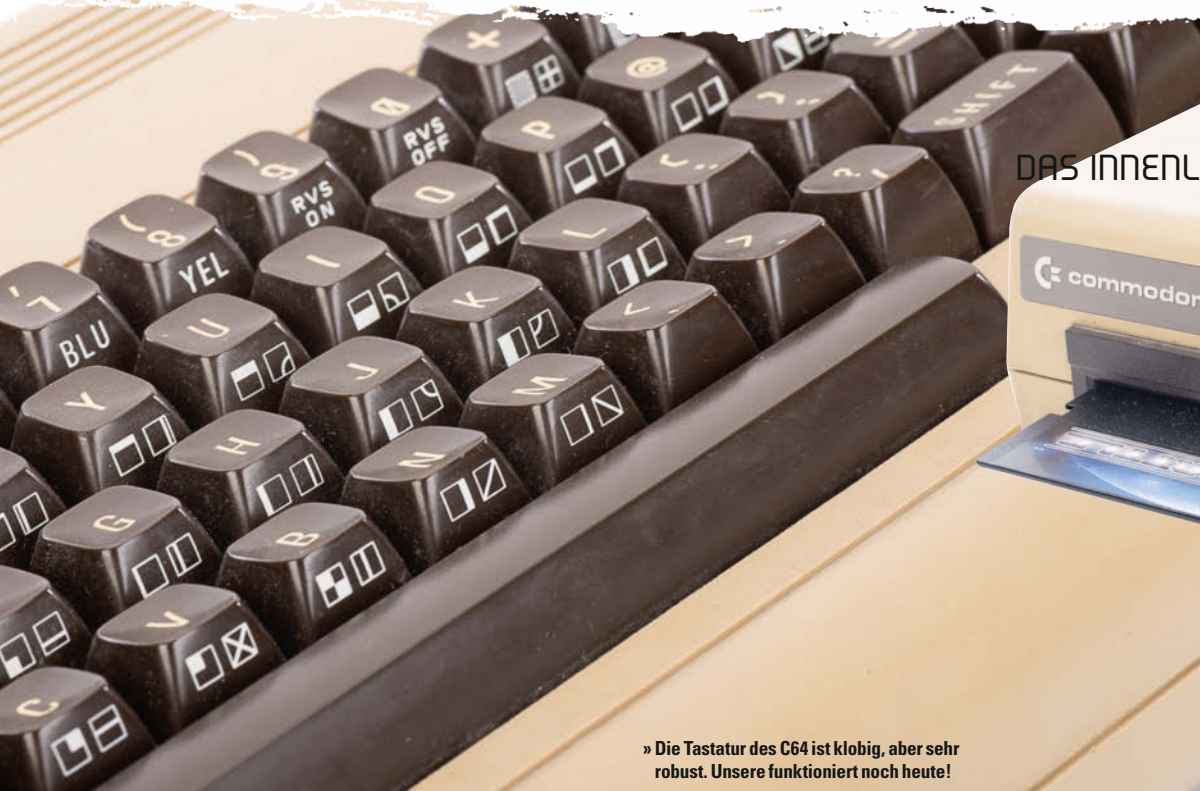
Auf einer Seite des Commodore-Messestands wurde der C64 mit Standardsoftware gezeigt, auf der anderen Seite liefen Spiele auf dem Gerät. Er wurde als „Computer, auf dem man tolle Spiele spielen kann“ beworben. Als Jack Tramiel die Aufmerksamkeit sah, die dem



» Die Power-LED des C64.

DER C64 IM VERGLEICH Die wichtigsten Spezifikationen der Konkurrenz.

				
	C64	ZX Spectrum	Robotron KC 87	Schneider CPC
Veröffentlicht	1983	1982	1987	1984
Preis	1.495 DM	175 Pfund	circa 3.000 Mark	899 DM
Prozessor	6510 @ 0,985 MHz	Z80A @ 3,5 MHz	UA880D @ 2,5 MHz	Z80A @ 4 MHz
RAM	64 KB	48 KB	16 KB, auf 64 erweiterbar	64 KB
Anzeigemodi	320x200, 160x200	256x192	40x20, 40x24 (Text)	160x200, 320x200, 640x200
Farben	16	8	bis zu 8	16
Sound	3-Kanal-Synthesizer	Interner Speaker	Summer	4-Kanal-Soundchip
Tastatur	Schreibmaschine	Membran	Elastomer	Schreibmaschine
Joystick-Ports	2	0	1	1



DAS INNENLEBEN DES COMMODORE 64



»Zahlreiche Spiele und Anwendungen erschienen auf 5,25-Zoll-Disketten.

»Die Tastatur des C64 ist klobig, aber sehr robust. Unsere funktioniert noch heute!

»Es gab einen hohen Druck, das Gerät fertigzustellen, da sich der VC-20 ab dem Zeitpunkt nicht mehr verkaufen würde, wenn die Leute wussten, dass der Nachfolger kommt.«

ALBERT CHARPENTIER

C64 zuteil wurde, beschloss er, alle Ressourcen in das Projekt zu stecken.

Nach der CES wurde Alberts kleines Team zum Kern des firmenweiten Engagements, den C64 möglichst schnell reif für die Massenproduktion zu machen. Das vergrößerte Team erhielt Unterstützung von der Produktionsabteilung in Santa Clara, wobei Yash Terakura eine wichtige Rolle spielte. Er trug die Verantwortung dafür, den C64 aus dem Labor in die Produktionsstätten in Japan zu bringen, wobei ihm Charles Winterble als Projektmanager und Schnittstelle zum Rest der Firma diente, um das Gerät herstellen zu können.

Commodore hatte eine Fabrik für Hauptplatinen in Santa Clara, wo der C64 zunächst gebaut wurde. Albert war auch dort involviert: „Ich verbrachte ein paar Wochen dort, während sie mit der Massenproduktion begannen. Bob Yannes war auch mit dabei. Bob Russell war dafür verantwortlich, Software vom

VC-20 auf den C64 zu portieren. Alle Details standen nun fest, schließlich wollten wir nicht nur ein Exemplar bauen, sondern Millionen.“

Als Teil des Produktionsprozesses erhielt der C64 sein charakteristisches braun-graues Gehäuse, das ihm

hierzulande den Spitznamen „Brotkasten“ einbrachte. Yash Terakura war dafür verantwortlich, Alberts Platine in das Gehäuse zu packen, und arbeitete dabei auch an Peripheriegeräten mit. Seine Hauptaufgabe war allerdings, die Produktion der Gehäuse in die Anlagen nach Japan zu verlagern, da der C64 dort in wesentlich höheren Stückzahlen hergestellt werden konnte. Wie sich herausstellte, wurde der VIC-II-Videochip im Betrieb ziemlich heiß, sodass man als Heat Sink eine kleine Metall-Lasche einbaute, die den Chip von oben berührte. Dies wurde dann auch Teil des Schutzes vor elektrostatischen Entladungen. Da man kein neues Gehäuse designen hatte, wurde das des VC-20 anders angemalt und bekam gänzlich neue Innereien.

Von außen aber sah der C64 dem VC-20 verblüffend ähnlich.

Yash Terakura, der in Japan geboren und in den USA ausgebildet worden war, erinnert sich an die Arbeit am C64 in beiden Ländern – zuerst in Alberts Team und später bei der Produktion der Tastatur und des Gehäuses im Fernen Osten: „Ich zog wieder in die USA, um beim finalen Prototyp des C64 mitzuhelfen. Dabei kümmerte ich mich um das Layout der Platine, die Beschaffung von Bauteilen und um das Testen. Außerdem übernahm ich die Koordination zwischen der Produktion in Japan und den USA. Die Gussform für das Gehäuse kam aus Hongkong. In Japan arbeitete ich mit einem Ingenieur zusammen, der sich um die Belüftung und die Anordnung der Ein- und Ausgabeports kümmerte. Mitsumi lieferte die Tastatur – wir benutzten die gleiche wie beim VC-20.“

Jack Tramiel behielt bei alledem stets die Herstellungskosten im Auge und bremste Alberts Wunsch nach teureren, hochwertigeren Bauteilen. „Ich erinnere mich noch an die Zusammenarbeit mit Jack“, erzählt uns Albert. „Er kam etwa alle zwei Wochen und sah sich die Rechnungen an. Es war immer ein Kampf, weil ich bessere Qualität wollte. Er feilschte um jeden Penny und sagte dann oft zu mir: Wir produzieren Millionen von Geräten. Wenn du die Millionen von Pennies nicht willst, dann nimm sie!“ Jacks Kostenbewusstsein brachte eine für Albert schmerzliche Marketing-Entscheidung mit sich: Er musste den C64 mit einem langsamen Laufwerk ausliefern. „Sie entschieden, das Laufwerk des VC-20

zu benutzen. Es war noch ein ganzes Lager voll davon. Nur war das Ding unglaublich langsam! Ganz am Ende mussten wir noch ein Interface dafür einbauen, damit die Dinger überhaupt am C64 liefen. Wir selbst wollten natürlich eigentlich etwas viel Schnelleres!“

Alberts Erinnerungen an die letzten Abschnitte des Produktionsprozesses betreffen den Stress und die anschließende Erleichterung: „Es gab hohen Druck, das Gerät fertigzustellen, da sich der VC-20 natürlich ab dem Zeitpunkt nicht mehr verkaufte, ab dem die Leute wussten, dass der Nachfolger kam.“ Am Ende schafften sie es, der C64 ging im Mai 1982 in die Massenproduktion: „Danach fühlte ich mich großartig“, resümiert Albert. „Ich meine, du verbringst Jahre deines Lebens mit der Verwirklichung eines Traumes. Und dann wird er Wirklichkeit und gefällt den Leuten!“

Yash Terakura bleibt bei seinem Resümee bescheiden: „Das Design des C64 war ziemlich eingeschränkt, weil wir nicht genügend Elektronikbauteile hatten. Außerdem mussten wir Geld sparen. Damals machte es aber Spaß, einen Computer zu entwerfen. Ich kann versichern, dass ich dabei immer mein Bestes gegeben habe.“

Die abschließenden Worte von Albert Charpentier gelten dem 2012 verstorbenen Jack Tramiel: „Jack Tramiel gab uns die Freiheit, das zu tun, was wir mussten, und das taten wir auch. Ich verdanke Jack sehr viel. Er hatte den Mumm, schon damals auf 64 KB zu gehen. Dennoch glaubte er fest an einen attraktiven Verkaufspreis und feilschte Tag für Tag um jeden Penny. Zu diesem Preis eroberte der C64 dann die Welt im Sturm. Ich glaube wirklich, dass durch dieses Gerät viele Leute an den Computer herangeführt wurden, bei denen es ansonsten viel länger gedauert hätte.“ In der Tat: Für Millionen von Spielern (und einen guten Teil der **Retro Gamer**-Leser) war der C64 der Einstieg in die Welt der Spiele.

Vielen Dank an Albert und Yash für ihre Geschichte des C64.

»Die Datasette war das wohl beliebteste Zusatzgerät.



EINE RETROSPEKTIVE

INTERTON ELECTRONIC VC 4000



Retro Gamer begibt sich auf die Spur der bisher einzigen deutschen Konsole, die 1978 von der Firma Interton auf den Markt gebracht wurde und eine echte Hardware-Neuheit zu bieten hatte.

Wenn es um klassische Spielkonsolen geht, liegen einem Namen wie Atari 2600, Sega Mega Drive oder

Super Nintendo auf der Zunge. Sehr wenige Personen würden wohl auf Anhieb die frühe 8-Bit-Konsole Interton VC 4000 nennen, die gemeinhin als einzige in Deutschland hergestellte Konsole gilt, wenn man einmal von der in der DDR entstandenen BSS 01 absieht.

Dies könnte ein Fehler sein – schließlich stand auf der Rückseite der Packung eine eindeutige Botschaft: „Der Video Computer von Interton Electronic bringt Ihrem Fernsehgerät das Denken bei.“ Weiter war dort zu lesen, dass „der Video Computer VC 4000 wie die Zentraleinheit einer großen Rechenanlage

funktioniert“ und der Fernseher durch das Gerät „Ball spielen, Auto fahren, schießen, Karten spielen, rechnen, Schach spielen und vieles mehr“ könne. Ob man diese Werbetexte nun ernst nimmt oder nicht – eines ist klar: Intertons Gerät betrat tatsächlich in vielen Gebieten Neuland. Ihm lagen zwei Controller mit einem 12-Tasten-Keypad und zwei roten Feuerknöpfen bei, die man mit manchen Spielen beiliegenden Kartonschablonen versehen konnte, um besser zu erkennen, welche Knöpfe man drücken musste.

Die Hauptattraktion bei den Controllern war jedoch klar der selbstzentrierende Analogstick. Der oberhalb des Keypads befindliche Stick half in den Spielen, die ihn unterstützten, die Bewegungen flüssiger zu machen, und ebnete den Weg für zukünftige Experimente gleicher Art von anderen Firmen wie Atari oder Nintendo. Die Konsole selbst war weit weniger beeindruckend, wobei auch schwierig zu sagen ist, ob die technischen Innereien tatsächlich von Interton selbst ausgearbeitet wurden.

Die VC 4000 war vier Jahre lang entwickelt worden, bevor sie 1978 auf den Markt kam. Sie bot 37 Byte Hauptspeicher, wobei 32 davon verfügbar und der Rest für die Grafik und die Sprites reserviert waren. Außerdem hatte sie eine Auflösung von 128x200 einfarbigen Pixeln und einen Tonkanal mit zusätzlichem Geräuschmodul. Wie einige andere Hersteller setzte auch Interton bei der CPU auf einen 2650A mit 0,887 MHz und bei der Videoschnittstelle auf einen 2636, beide von der amerikanischen Firma Signetics.

Der Elektronikriese Philips hatte Signetics 1975 gekauft und warb massiv bei diversen Firmen für den 2650A. Hersteller wie Interton sahen den Chip als perfekte Gelegenheit an, im gerade aufstrebenden Videospielemarkt mitzumischen. Daher wurden auch viele Geräte mit ähnlichen Spezifikationen produziert, darunter 1976 das 1292 Advanced Programmable Computer System von Radofin, bei dem es viele Überschneidungen zur Interton gab. Einige Spiele trugen sogar dieselben Namen. Es gab dabei auch viele interessante Kuriositäten. So baute Grundig etwa den Superplay Computer 4000, der zwar mit der Interton direkt kompatibel war, aber nur mit einem Grundig-Fernseher benutzt werden konnte.

Doch nur wenige dieser Firmen hatten die notwendige Erfahrung ▶



» Spiele liefen erst nach einem beherzten Druck auf den Reset-Knopf.



» Die Cassetten steckte man von oben hinein.

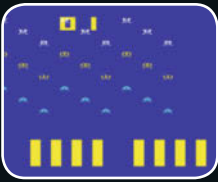
DIE VIELEN GESICHTER DER VC 4000

Die deutsche Konsole ist unter zahlreichen Namen bekannt ...

- Interton: VC 4000
- Grundig: Super Play Computer 4000
- Radofin: 1292 Advanced Programmable Video System
- Radofin: 1392 Advanced Programmable Video System
- Hanimex: HMG-1292 Advanced Programmable Video System
- Hanimex: HMG-1392 Advanced Programmable Video System
- Fountain: Force 2
- Fountain: 1292 Advanced Programmable Video System
- Fountain: 1392 Advanced Programmable Video System
- Grandstand: Advanced Programmable Video System
- Lansay: Lansay 1392
- Audio Sonic: PP-1292 Advanced Programmable Video System
- Audio Sonic: PP-1392 Advanced Programmable Video System
- Prinztronic: VC-6000
- Prinztronic: Tournament
- Acetronic: MPU-1000
- Acetronic: MPU-2000
- Videomaster: Database
- Waddington/Voltmace: Database
- Rowtron: Television Computer System
- Karvan: Jeu Video TV (Karvan TV-Videospiel)
- Societe Occitane Electronique: OC-2000
- ITMC: MPT-05

DIE WICHTIGSTEN TITEL

Diese Klassiker bringen eure Interton zum Glühen.



WELTRAUMINVASOREN

■ Diese Sammlung von *Space Invaders*-Klonen macht durch ihre Trägheit deutlich, wie wichtig die Geschwindigkeit eines Spiels 1978 eigentlich war. Dadurch wird *Weltrauminvasoren* zu einfach und die Bahn der Schüsse vorhersehbar. Außerdem gibt es zu wenige Feinde, als dass sie eine echte Bedrohung darstellen könnten.



MONSTER MAN

■ Dies ist eine nette Kopie von *Pac-Man*, bei der ihr Feinden ausweicht und währenddessen Gegenstände einsammelt. Sie hat nicht den gleichen Charme wie das Original, aber es macht trotzdem Spaß, eine immer höhere Punktzahl erreichen zu wollen – auch dank der intensiven Soundeffekte



FUSSBALL

■ Die Fußballregeln dürfen jedem bekannt sein – die einzigartige Steuerung allerdings nicht: Jeder der elf Spieler hat seinen eigenen Button auf dem Controller, während mit dem Analogstick gezielt und mit dem Extra-Button geschossen wird. Es kommt zwar nicht an *FIFA* heran, macht aber trotzdem Laune.



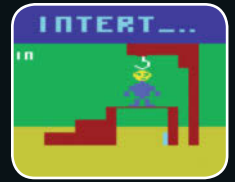
KRIEG IM WELTRAUM

■ In diesem Einzel- oder Zweispieler Titel sind gleich zwei Modi enthalten: Bei der ersten Variante von *Krieg im Weltraum* müsst ihr auf feindliche Schiffe ballern, die in das Sichtfeld kommen. Wenn ihr davon genug habt, könnt ihr bei der zweiten versuchen, ein Raumschiff selbst anzudocken.



COCKPIT

■ Diese schöne Flugsimulation ist eine Herausforderung, da ihr das Flugzeug mit den Joysticks in der Luft halten müsst. Wenn ihr das nicht schafft, bringt sich der Pilot mit einem Fallschirm in Sicherheit. Ansonsten gibt es keine weitere Action, abgesehen von ein paar Statusanzeigen.



METROPOLIS/HANGMAN

■ Seltsamerweise gaben viele Spieler Geld für diesen Titel aus, obwohl Galgenmännchen auf dem Papier doch genauso viel Spaß macht. Dennoch ist es eine gute Umsetzung, bei dem die Figur immer weiter nach oben steigt und ihr Gesicht schließlich immer röter wird.



» Die VC 4000 war die erste Konsole mit einem Analogstick.



» Die Buchsen für Joysticks und den Strom.

► von Interton im Videospielmärkte. Interton war 1962 gegründet worden und hatte zuvor eine Reihe von *Pong*-Klonen hergestellt, darunter die unter Lizenz produzierten Geräte Video 2000, Video 2400 und Video 3001. Die VC 4000 war jedoch die erste richtige Konsole, die verschiedene Spiele unterstützte, und sie sah darüber hinaus auch noch sehr ansprechend aus.

An der Vorderseite des Geräts befanden sich vier Knöpfe, darunter der Ein-Aus-Knopf und ein Knopf, der ein Rückspulsymbol trug, aber in Wirklichkeit zum Reset gedacht war. Er musste immer beim Einlegen einer „Programm-Cassette“ (lies: Spiel) ge-

drückt werden, damit der Code in den Speicher gelesen wurde. Außerdem gab es je einen Knopf zur Spielauswahl und zum Starten. Wie auch beim Intellivision befanden sich an beiden Seiten Halterungen, um die Controller zu verstauen.

Der Reset-Knopf der VC 4000 verdeutlicht, wie wenig leistungsfähig die Konsole eigentlich war. Wenn ein Spieler einfach nur eine Cartridge einlegte, konnte die Interton nicht automatisch feststellen, dass nun ein Spiel bereit zum Starten war. Dies war eine Folge des äußerst begrenzten Hauptspeichers, den die Entwickler nicht für banale Dinge wie Booten verschwenden

»Bei Interton war es üblich, zuerst einen Titel anzukündigen und sich dann um dessen Entwicklung zu kümmern.«

den wollten. Beim Drücken des Reset-Knopfes wurde ein Befehl ausgeführt, der der CPU ermöglichte, das RAM der Videoschnittstelle mit zu nutzen. Dies war zwar kein großes Problem, doch eine jener Gelegenheiten, bei denen man das Handbuch zücken musste.

Das Gerät erschien für den europäischen Markt und stand von den Niederlanden bis Österreich in fast allen

Händlerregalen (sogar in Australien). Der Preis lag bei unter 500 DM und unterbot damit diverse Mitbewerber



» Die Schachteln waren hübsch gestaltet und durchnummeriert.

um etwa 100 DM. In Großbritannien erschienen 1978 erste Anzeigen für die VC 4000, während in Spanien eine Firma namens Interton Electronic Iberica SA den Vertrieb übernahm. Jedes der Module bot eine Speicherkapazität von 2 bis 4 Kilobyte, konnte aus acht Farben schöpfen und 8x10 Pixel große Sprites darstellen. Außerdem

waren Scanline Interrupts möglich, die etwa beim Skispringen von *Winter Sport* benutzt wurden.

Wie um seine europäische Abstammung zu untermauern, lagen den Spielen dreisprachige Anleitungen in Deutsch, Englisch und Französisch bei. Jedes Spiel hatte seine eigene fortlaufende Nummer. Bis 40 reichte am Ende die Nummerierung, wobei allerdings nur 37 tatsächlich erschienen: Bei Interton war es üblich, zuerst den nächsten Titel anzukündigen und sich später um die Entwicklung zu kümmern, was nicht immer so funktionierte wie geplant.

Dem Entwickler Hans-Heinz Bieling zufolge erschien die Nummer 35 (*Rodeo*) nie, weil es Probleme damit gab, die gewünschten langen Lassos darzustellen, und es außerdem nicht möglich war, mehr als vier Sprites nebeneinander anzuzeigen. *Space Laser* (die Nummer 34) hingegen, bei dem Bieling ebenfalls bei der Entwicklung beteiligt war, kam wegen



IM ANALOG-ZEITALTER

Die Interton machte den Anfang, doch viele andere folgten...

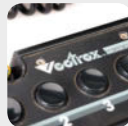
ATARI 5200

■ Sechs Jahre, nachdem die Interton den Analogstick eingeführt hatte, sprang Atari auf den Zug auf. Leider zentrierte sich der Knüppel nicht wie bei der VC 4000 von selbst, was bei einigen Spielen ziemlich nervtötend war. Außerdem ging er leicht kaputt und trübte somit den Spielgenuss auf dem großen Bruder des 2600.



VECTREX

■ Die Erfinder des Vectrex spendierten ihrer Konsole einen analogen Joystick, um es den Spielern zu ermöglichen, in der vektorbasierten Grafik die 360-Grad-Steuerung besser in den Griff bekommen zu können. Leider war das Feature so rechenlastig, dass es nur von wenigen Spielen genutzt wurde.



DREAMCAST

■ Da die Spieler inzwischen einen Analogstick gewohnt waren, baute Sega beim Dreamcast auf dem Controller auf, der in Japan dem Spiel *Nights Into Dreams* beilag. Das Eingabegerät hatte letzten Endes einen Analogstick und zwei analoge Trigger, war aber bei den Spielern wegen des unbequemen „Gefühls“ nicht sonderlich beliebt.



NINTENDO 64

■ Nintendo nutzte beim N64 von Anfang die Technik von analogen Joysticks. Der Knüppel drehte zwei Räder im Inneren des Controllers, die das Licht veränderten, das von einer LED auf eine Fotozelle fiel, sodass die Konsole den Neigungswinkel bestimmen konnte.



PLAYSTATION

■ Sony hatte den PlayStation Analog Joystick 1996 produziert, um nur ein Jahr später den Dual Analog Controller zu veröffentlichen, der danach zum DualShock umgestaltet wurde und standardmäßig der Konsole beilag. Die Letztgenannten hatten sogar zwei Analogsticks.



» Die Controller konntet ihr an der Seite des Geräts andocken.

finanzieller Probleme bei Interton nie heraus. *Basketball* war das dritte unveröffentlichte Spiel, durch das eine Lücke bei Nummer 39 entstand. Diese Titel haben seither bei den Sammlern für viel Frust gesorgt, stellen aber auch für Leute ein Faszinosum dar, die gerne nie erschienenen Titeln nachjagen.

Eines von Bielings Spielen erschien immerhin, nämlich *Motocross*. Damit befindet er sich in guter Gesellschaft von verdienten Interton-Programmierern wie Martin Greiner, der mit *Cockpit* die Cassette 28 entwickelt hat, PJ Dickers, der *Metropolis/Hangman* (Cassette 29) verantwortete oder Andrew Chio, der *Weltrauminvasoren* (32) programmierte. Die Inspiration zu letzterem Titel dürfte auf der Hand liegen, doch hier waren weniger Sprites gleichzeitig auf dem Bildschirm als bei dem großen Vorbild.

Andrew versteckte gerne kleine Botschaften in seinen Spielen, und so finden sich am Ende des komplizierten Codes von *Weltrauminvasoren* die Buchstaben „ACHOI“ für Andrew Choi. Außerdem betonte er, dass er in Hongkong lebte, und zerstörte damit Intertons Behauptung, dass alle Spiele in Deutschland entstanden seien.

Es gab viele Juwelen in der Spielesammlung der VC 4000, die ihr Geld tatsächlich mehr als wert waren. So enthielt

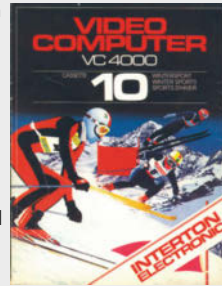
Autorennen, das als Spiel Nummer 1 vermarktet wurde, zehn verschiedene Varianten, darunter einen Rallye-Kurs und drei kurvenreiche Strecken. Andere bemerkenswerte Titel waren *Jagd*, *Schach*, *BlackJack* und *Fußball*, von denen das Letztgenannte besondere Aufmerksamkeit verdient. *Fußball* war als Titel Nummer 24 eine der ersten digitalen Umsetzungen des beliebten Ballsports. Durch die großartige Nutzung der Knöpfe des Controllers konnte man tatsächlich jeden seiner elf Spieler einzeln steuern. Sogar die Abseitsregel war in das Spiel eingebaut worden. *Fußball* war der in Software gegossene Beweis dafür, dass sich die Entwickler lange und intensiv mit der Hardware auseinandergesetzt hatten und das Beste herausholen wollten.

Damit man die Interton-Spiele im Regal leicht entdecken konnte,

folgten alle Schachteln dem gleichen Design. So prangte oben ein großes VC-4000-Logo und darunter war die Nummer des Titels zu sehen, während auf dem restlichen Platz viele sehr schön gezeichnete Bilder zu finden waren, egal ob bei einem Actiontitel oder bei einer der beliebten Brettspielumsetzungen.

Wie auch Atari strebte Interton an, dass jedes Spielkonzept möglichst leicht verständlich sein sollte, damit Spieler, die schon damit vertraut waren, schneller ins Regal griffen. So kamen in der Praxis viele Konzepte eigentlich vom Atari 2600: *Circus* war beispielsweise sehr ähnlich zu *Circus Atari*. Es gab auch viele direkte Klone, vom zu erwartenden *Pong*-Verschnitt bis hin zu einem ziemlich gelungenen Abklatsch von *Pac-Man*.

Der cassettenbasierte Elektor TV Spiel-Computer verhalf der Interton ebenfalls zu Aufwind. Wie die VC 4000 setzte auch Elektor auf eine Signetics 2650-CPU. Als er 1979 erschien, bemerkten die Entwickler, wie einfach es war, Spiele auf die VC 4000 zu portieren. So war Bielings *Motocross* zum Beispiel im Original *Dragster* auf dem Elektor, das einfach umgesetzt wurde



» Nicht der Spieletitel, sondern der Gerätenamen stand im Vordergrund.

und eine Namensänderung erfuhr, um einen versprochenen Platz im Spielekatalog von Interton zu füllen. Es erschien als Nummer 14.

Wie viele der frühen Konsolenhersteller wurde auch Interton zum Opfer des folgenden Videospiel-Crashes, obwohl sogar 1984 noch einige Anzeigen für das System zu finden waren. Trotz der vorhandenen Pläne für

einen abwärtskompatiblen Nachfolger, der ebenfalls auf den 2650 sowie den 2637 statt dem 2636 hätte setzen sollen, war so die VC 4000 der letzte Vorstoß von Interton in dieser Branche. Die Firma geriet schließlich in finanzielle Schwierigkeiten und wurde von der GN ReSound Group aus Münster übernommen. Unter dem Namen Interton werden heute Hörgeräte vermarktet.

Trotz des Erfolgs der Firma in Zeiten harten Wettbewerbs wird die Konsole auf deren Webseite nirgends erwähnt. So verschweigt man dort leider eines der weniger bekannten, aber umso spannenderen Kapitel der Spielegeschichte.



Vielen Dank an Dieter König für die Scans der Schachteln und die Unterstützung!

DER INTERTON-EXPERTE

Dieter König betreibt seit 1997 die Seite „Classic Consoles Center“ und besitzt jedes erschienene Spiel von Interton.

RG: Was fasziniert dich an der Interton?

DK: Seit ich Anfang der 90er begann, Konsolen zu sammeln, zogen mich Nischenprodukte wie die Interton VC 4000, Hanimex HM2650 oder Creativision magisch an. Diese wurden nur von wenigen gesammelt, also war es wahrscheinlich die Lust am Unbekannten.

RG: Wie populär war das Gerät in Europa?

DK: Nicht besonders. Am ehesten noch in Deutschland, der Heimat von Interton. Es gab aber auch diverse Klone von Rowtron, Radofin, Hanimex und Voltmace, die in vielen europäischen Ländern und in Australien verkauft wurden. Die Module waren nicht auf der Interton nutzbar, aber der Code war kompatibel. Anfang der 2000er stieß ein britischer Sammler allerdings auf einen Konverter, mit dem man Voltmace-Module auf der VC 4000 spielen konnte.

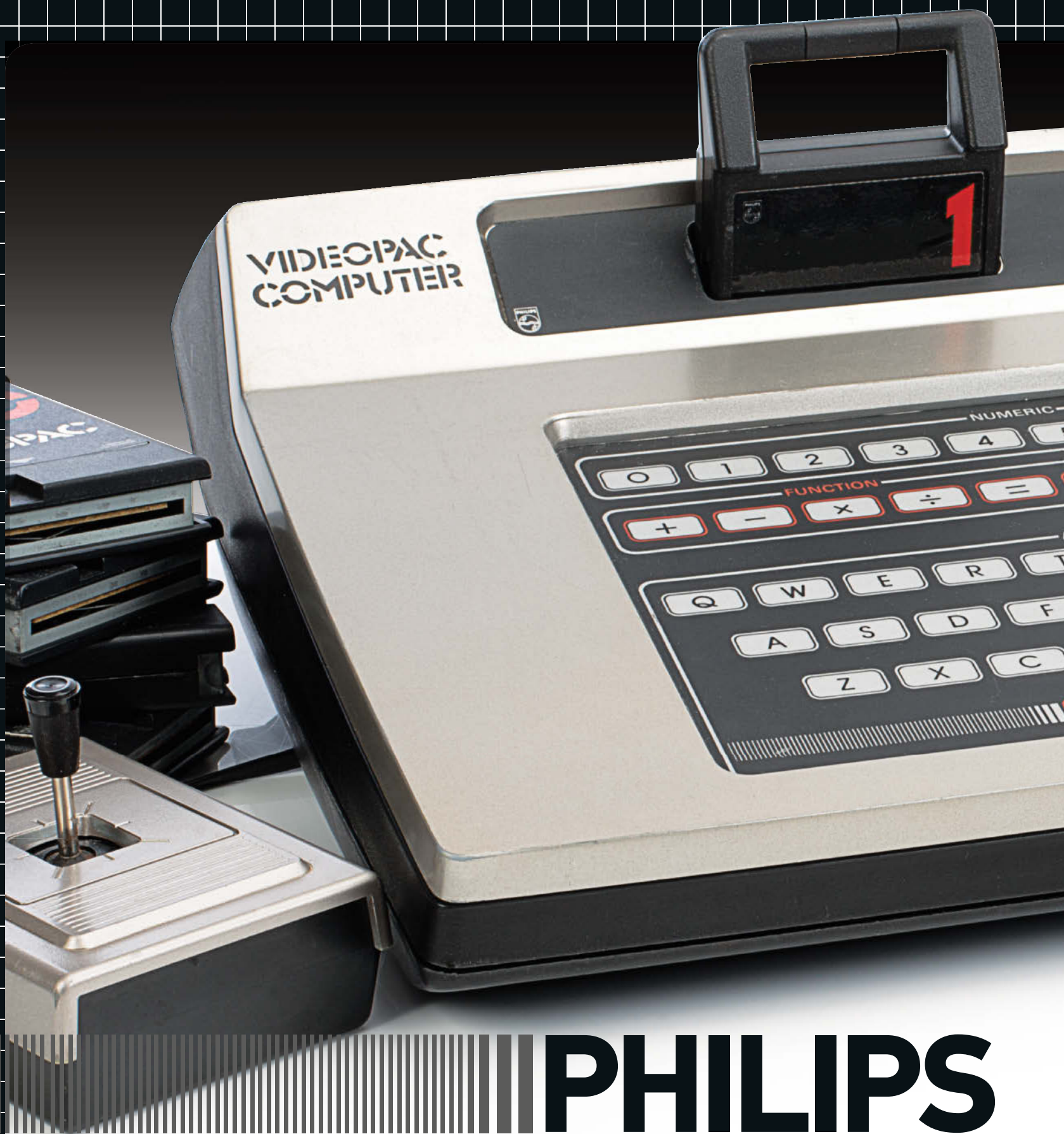


RG: Welche Rolle spielte der analoge Joystick?

DK: Einige Spiele wurden dadurch wirklich viel besser. Der analoge Stick erlaubte flüssigere und präzisere Bewegungen – wenn das Spiel gut programmiert war. Man musste sich daran gewöhnen, aber ich wusste ihn schnell zu schätzen.

RG: Welche Spiele waren am schwersten zu bekommen?

DK: *Backgammon* (Spiel Nummer 36), *Motocross* (Nummer 14) und natürlich das zuletzt erschienene Spiel, *Super-Space* (Nummer 40).



PHILIPS VIDEOPAC



Das auch als **Magnavox Odyssey 2** bekannte Gerät wollte Philips gleich mehrmals einstellen. Nur dank der Entschlossenheit eines Mannes brachte es das G7000 zu einer sechsjährigen Lebensdauer.

Hand aufs Herz: Welche kommt euch als Erste in den Sinn, wenn wir euch nach einer Konsole der zweiten Generation fragen?

Wir tippen ganz stark auf den Atari 2600 oder vielleicht auch noch das Intellivision. Nur wenige von euch würden allerdings das Philips Videopac G7000 nennen, besser bekannt unter ihrem US-Namen, Magnavox Odyssey 2. Zwischen beiden Varianten gab es kleine Unterschiede, so hatte das G7000 keinen Ein-Aus-Schalter. Dafür erschienen mehr Spiele für die europäische Variante.

G7000/Magnavox 2 war nicht nur der Nachfolger der allerersten kommerziellen Heimkonsole, die die Generationen-Zählweise bei den Videospiel-Konsolen begründete. Sie steckte voller innovativer Ideen und verkaufte sich auch richtig gut, nämlich mehr als zwei Millionen Mal. Gleichzeitig schrieb das G7000 aber auch die Geschichte eines Mannes, ohne den die Konsole niemals so lange überlebt hätte: Ed Averett – obwohl der gar nicht für Philips oder Magnavox arbeitete.

Die Geschichte des G7000 beginnt 1977, als Alfred diScipio, der damalige Präsident der Philips-Tochter Magnavox, eine neue Konsole ankündigte. Innerhalb weniger Monate hatte das Unternehmen Intel als Chiplieferant an Land gezogen – und genau diese Entscheidung sollte sich noch als ►

G7000

DIE RIVALEN

Das G7000 im Vergleich zum Atari 2600 und Intellivision.



PHILIPS VIDEOPAC G7000

CPU: Intel 8048 8-Bit mit 1,79 MHz
GRAFIKCHIP: Intel 8244 (NTSC) / 8245 (PAL)
RAM: 64 Byte + 128 Byte
ROM: 1 KByte
AUFLÖSUNG: 154 x 100
FARBEN: 12
FORMAT: Modul
AUDIO: 1-Kanal



ATARI VCS 2600

CPU: MOS Technology 6507 mit 1,19 MHz
GRAFIKCHIP: Atari TIA
RAM: 128 Byte
ROM: 4 KByte
AUFLÖSUNG: 160 x 192
FARBEN: 128
FORMAT: Modul
AUDIO: 2-Kanal



INTELLIVISION

CPU: General Instrument CP1610 mit 1 MHz
RAM: 1.352 Byte
ROM: 7.168 Byte
AUFLÖSUNG: 160 x 196
FARBEN: 16
FORMAT: Modul
AUDIO: 3-Kanal



» Ohne Namen auf den Modulen war Auswendiglernen angesagt.

► wichtig erweisen. Das G7000 profitierte nämlich nicht nur von Intels RAM und ROM, sondern auch vom Prozessor 8048, der mit 1,79 MHz getaktet war. Um die Video- und Audio-Berechnungen kümmerte sich in der NTSC-Version zusätzlich ein 8244-Chip, im PAL-Gerät kam ein 8245 zum Einsatz. Dadurch ergab sich für Philips ein nicht zu verachtender Vorteil, denn durch die vielen Intel-Bestandteile war auch dem Chiphersteller am Erfolg der Konsole gelegen.

Der von Nick Nichols und Sam Schwartz entworfene 8244 war der weltweit erste programmierbare, auf Sprites setzende Spielechip. Vier 8x8 Pixel große Sprites waren möglich, wobei sich auch zwei von ihnen zu einem größeren kombinieren ließen. Außerdem ermöglichte der 8244 die Ausgabe von acht Gruppenobjekten für Hintergründe, Schriftzüge und Punktestände sowie von Sounds.

„Intel musste einen Grafikchip zu einem anständigen Preis für den Massenmarkt entwerfen. Grafiken nur mittels RAM und CPU über den Bildschirm zu bewegen war viel zu kostspielig“, erklärt uns Ed Averett, der damals bei Intel als elektrischer Ingenieur und Außendienstler eingestellt war. „Ich erläuterte dieses Problem den entsprechenden Abteilungen, woraufhin sie sich für die Verwendung von Assoziativspeicher [Content Addressable

» Die Entwickler der Konsole sahen das Keyboard als ersten Schritt in Richtung eines Computers an. « ED AVERETT

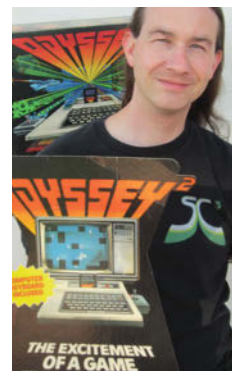
Memory] entschieden, der dann auch gute Dienste verrichtete.“

Während weiterhin an den Innereien des G7000 gefeilt wurde, stand auch das Gehäuse auf dem Prüfstand. Anstatt einfach nur einen nackten Block mit Modulschacht zu entwickeln, erweiterten die Ingenieure die Konsole um eine fest eingebaute, vollständige Membrantastatur mit 49 Tasten. Bei den Controllern fiel die Wahl auf zwei fest verkabelte Acht-Wege-Joysticks mit jeweils einer Feuertaste.

Die Tastatur wurde vom Ingenieur Roberto Lenarducci entworfen. Auf der Gummimatte

zu tippen gestaltete sich jedoch schwierig. Der Sammler (und Betreiber von *the-nextlevel.com*) William Cassidy kann dem Eingabegerät dennoch Positives abgewinnen: „Ein Keyboard war zur damaligen Zeit noch ein echtes Novum. Nachrichten auf den Bildschirm tippen zu können war für Kinder großartig.“ Der Hersteller verfolgte mit der Tastatur jedoch einen weiteren Hinter-

» William Cassidy ist ein großer Fan der Konsole. Er betreibt die Website *the-nextlevel.com*.





gedanken: „Die Leute sollten denken, es sei ein Computer mit Tastatur“, sagt Ed. „Dieser Ansatz sollte später weiter ausgebaut werden.“

Trotz eindeutiger Vorzüge und beeindruckender Designvorschläge zeigte sich Magnavox' Mutterkonzern, North American Philips (NAP), wenig überzeugt von dem Konzept. Er glaubte nicht daran, dass sich die Konsole auf dem Markt beweisen würde. Im August 1977 standen sie zum ersten Mal kurz davor, das Gerät einzustampfen.

Ralph Baer, der bereits die Odyssey entwickelt hatte, setzte sich daraufhin mit aller Kraft dafür ein, dass die Arbeiten am G7000 weitergingen. Er verschaffte dem Team ein wenig Zeit, sodass sich Programmierer Sam Overton um die ersten Spiele kümmern konnte. Overton produzierte die Sportspiele Bowling/Basketball und Computer Golf, den Shooter Cosmic Conflict und die Glücksspielsimulation Las Vegas Blackjack. Alle Titel sollten rechtzeitig zum Start der G7000 bereitstehen – wie auch das Modul Computer Intro, das einem simples Programmieren beibrachte. Mit dieser Mischung aus Spielen und Software wollte man sowohl Eltern als auch Kinder ansprechen.

Doch NAP, deren Hauptgeschäftsfeld Fernseher und Audiogeräte waren, konnte sich noch immer nicht mit Videospielen anfreunden. Sechs Monate nach ihren ersten Zweifeln dachten sie erneut darüber nach, den Stecker zu ziehen. Ed, der von der Situation immer mehr frustriert war, erinnert

WELTWEITER ERFOLG

USA

MAGNAVOX ODYSSEY 2

■ In den USA wurden etwa 50 Spiele veröffentlicht und bis 1983 eine Million Konsolen verkauft. Gegen die Konkurrenz von Atari und Mattel konnte sich die Konsole nie durchsetzen. Exklusiv für den US-Markt erschien die Synthesizer-Erweiterung The Voice.

EUROPA

PHILIPS VIDEOCAP G7000

■ In Europa lief das Geschäft mit dem G7000 gut, das verbesserte G7400 kam hier sogar exklusiv heraus. Die Produktion der Konsole wurde auch an andere Firmen wie Siera und Jopac lizenziert. Statt des Voice-Add-ons gab es für Europa ein Schach-Modul.

BRASILien

PHILIPS ODYSSEY

■ Besonderer Beliebtheit erfreute sich die Konsole in Brasilien, wo sie von Planil Comércio vertrieben wurde. Die meisten Titel erschienen in einer portugiesischen Fassung, regelmäßig wurden Turniere zu den Spielen abgehalten.

JAPAN

ODYSSEY 2

■ Erst spät fand Philips' Konsole nach Japan – um genau zu sein im Dezember 1982. Abgesehen davon, dass das Odyssey 2 dort 49.800 Yen kostete und nicht sonderlich gut lief, sind kaum Informationen über den Ausflug ins Land der aufgehenden Sonne bekannt.



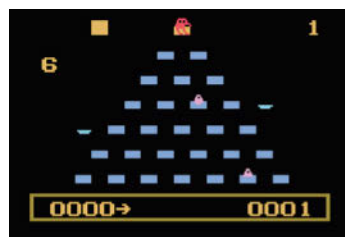
» Die Anleitung der europäischen Version.

sich: „Die Leute, mit denen ich arbeitete, hatten die Zeichen der Zeit erkannt. Vor allem Mike Staup, Vizepräsident der Videospilabteilung bei Magnavox, wusste, wohin die Reise mit Spielen gehen würde. Das Problem war aber, dass sie ganz oben bei Magnavox oder Intel kein Mitspracherecht hatten. Das hatten stattdessen die, die sonst nur mit TVs und Radios zu tun hatten. Und diese Leute konnte man einfach nicht davon überzeugen, dass Videospiele ein riesiges Geschäftsfeld werden würden. Sie hielten das für unmöglich.“

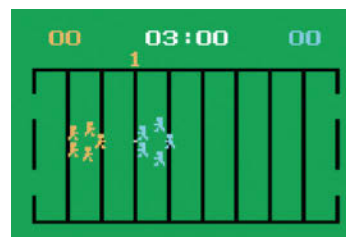
Ed befürchtete für die Zukunft des G7000 das Schlimmste, und entschloss sich daher zu einer Aktion, die sein Leben verändern sollte. Er ging zu seinem Boss bei Intel, Andrew Grove, und bot ihm an, Spiele für die in Entwicklung befindliche Konsole

zu programmieren. Sein Argument war, dass Intel direkt davon profitieren würde – schließlich würde ein großer und guter Spielekatalog zu mehr Konsolenverkäufen und damit auch zu größeren Chip-Bestellungen führen. Grove willigte ein, allerdings bedeutete das, dass Ed Intel verließ und zum Freiberufler wurde. Fortan entwickelte er exklusiv für die G7000. Hierfür eignete er sich auf eigene Faust die Assemblersprache an und nahm sich seine Frau Linda (die bis dahin bei Hewlett Packard gearbeitet hatte) als Assistentin. Die Entwicklung der Spiele fand direkt bei ihnen zuhause in Chattanooga, Tennessee, statt.

Heute kann Ed darüber lachen, doch die gemeinsame Arbeit mit seiner Frau fiel ihm nicht leicht: „Gera-



» [Videopac G7000] Q*Bert war eines der wenigen Spiele von Drittentwicklern.



» [Videopac G7000] Sportspiele wie Football kamen immer gut an.

WICHTIGE SPIELE

Diese Spiele gehören in jede G7000-Sammlung.



K.C. MUNCHKIN

■ In den Spielhallen grassierte das Pac-Man-Fieber, mit Munchkin wollte Philips auf derselben Erfolgswelle schwimmen. Atari wurde jedoch auf das Spiel aufmerksam und reichte erfolgreich Klage ein. Spielerisch erinnerte der Titel stark an seine Vorlage: Die Levels sind Labyrinth, in denen ihr von Monstern verfolgt werdet, während ihr Items einsammelt. Es gab auch ein paar Unterschiede, etwa zufallsgenerierte Levels.



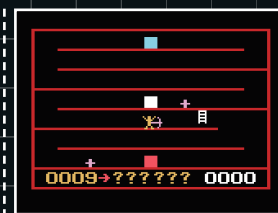
TURTLES

■ Turtles ist ein weiteres Maze Game, bei dem es sich gleichzeitig um einen der ersten (und exklusiven) Automatenports für das G7000 handelt. Ihr steuert eine Schildkröte und müsst in dem Labyrinth Babyschildkröten finden. Nehmt euch in Acht vor den tödlichen Käfern, auch wenn ihr sie durch Minen kurzfristig außer Gefecht setzen könnt. Solltet ihr die US-Version besitzen, probiert sie unbedingt in Verbindung mit dem Voice-Add-on aus.



KILLER BEES

■ Ob nun der überraschend authentische Bienen-Sound oder das tiefgehende, fesselnde Gameplay – das Spiel hat damals wirklich jeden gepackt. Eure Aufgabe besteht darin, einen feindlichen Schwarm von Bienenbots mit eurem eigenen Schwarm weißer Bienen auszu-schalten. Hüten müsst ihr euch vor den farbigen Bienen, die den Robobienen zu Hilfe eilen. Erwischen sie euch, verliert ihr einen Teil eures Schwarms, wodurch eure Angriffe weniger effektiv sind.



PICKAXE PETE

■ Die Gemeinsamkeiten von Pickaxe Pete mit Donkey Kong sind nicht zu leugnen. Ihr bewegt euch von Plattform zu Plattform, erklimmt Leitern und versucht euer Bestes, den auf euch zurollenden Felsen auszuweichen, die aus einer Tür ganz oben im Level herauskommen. Auch beim Schwierigkeitsgrad orientiert sich Pickaxe Pete an Donkey Kong, wir würden sogar sagen, es ist noch einen Tick schwieriger – auch weil ihr nur ein einziges Leben habt. Da hilft euch auch eure Axt nur bedingt.



ATTACK OF THE TIME LORD

■ Mit seinen liebevollen Sounds und seiner an Space Invaders erinnernden Spielmechanik macht Attack of the Time Lord sofort süchtig. Hier heißt es einfach nur: „Hirn ausschalten und Spaß haben.“ Dazu trägt auch das simple Spielprinzip bei: Ihr steuert eine Kanone am unteren Bildschirmrand und schießt Flugobjekte ab, die immer näher auf euch zukommen. In Europa erschien das Spiel als Gerry Anderson's Terrahawks – denselben Namen trug auch eine britische SF-Serie.



► de am Anfang taten wir uns unheimlich schwer. Der ursprüngliche Plan war, dass ich mir ein Konzept ausdenke und dann mit dem Programmieren anfangen. Bei technischen Problemen bat ich sie um Hilfe. Wenn sie dann jedoch fertig war, wollte ich ihre Arbeit wiederum verbessern – sie hätte mich am liebsten umgebracht. Kurz darauf entschied ich mich, dass es besser wäre, wenn ich mich alleine ums Programmieren kümmerge.“ Diese Wirren lohnten sich, wie William zusammenfasst: „Eds Entscheidung rettete das ganze Projekt – die Konsole kam 1978 tatsächlich auf den Markt.“

Die ursprüngliche Entwicklungsabteilung für Spiele rund um Sam Overton war mittlerweile aufgelöst worden. Ed, der auf Lizenzbasis arbeitete, war somit zunächst der Einzige, der für Softwarenachschub sorgte.

Zwei Jahre lang versuchte er so gut wie möglich, mit den großen Teams bei Atari mitzuhalten. Das lohnte sich für ihn: „Ich wurde zwar nicht im Voraus bezahlt, doch meine Spiele waren immer ausverkauft.“

Um regelmäßig Spiele fertigstellen zu können und bei der Entwicklung Zeit zu sparen, griff Ed auf Teile des Codes voriger Spiele zurück. „Das war eine aufregende Zeit, ich hatte jedenfalls nie Leerlauf.“ Insgesamt produzierte er auf diese Weise 24 Spiele, von denen etwa die Hälfte veröffentlicht wurde.

An der Haltung der Entscheidungsträger bei Philips und Magnavox hatte sich

allerdings auch Anfang der 80er nichts Grundlegendes geändert. Der Wendepunkt kam erst, als Ed ihnen sein Spiel *K.C. Munchkin* (bei uns: *Munchkin*)

zeigte. Der Titel war stark von *Pac-Man* inspiriert, und die Philips-Bosse waren begeistert. „Sie kapierten, dass wir Spiele machen konnten, die besser waren als die Spielhallen-Automaten. Sie waren wie in einem Adrenalinrausch, als sie das realisierten.“

Der Hersteller begann umgehend damit, mehr Ressourcen in G7000/Magnavox 2 zu stecken. Ed kamen aber erste Zweifel, ob sein Spiel nicht zu große Ähnlichkeiten zum Original aufweisen würde, trotz neuer Ideen wie den zufällig generierten Levels. Den Kunden war es egal: Als *K.C. Munchkin* 1981 auf den Markt kam, kauften sich viele für dieses Spiel ein G7000.

„Die Verkaufszahlen stellten die weitere Produktion der Konsole erstmal sicher“, so Ed. Doch sein *Pac-Man*-Klon erwies sich als schwere Hypothek: Atari schaltete sich ein. Der Bundesrichter entschied zunächst zugunsten Philips', da er keine Copyright-Verletzungen erkennen konnte. Als Atari in Berufung ging, verlor Philips den Fall doch noch.

Philips traf die Niederlage vor Gericht wie ein Schlag. Ed erinnert sich: „Sie sahen das nicht kommen. Sie dachten, sie hätten gute Anwälte und würden den Fall niemals verlieren. Ich versuchte mich ja bei der Entwicklung mehr und mehr von *Pac-Man* zu

entfernen, entsprach damit aber nicht dem Wunsch Philips'. Die rechtliche Lage war ihnen egal, sie waren blind.“

Mit der Niederlage war aber weder für die Konsole noch für K.C. das Ende besiegelt. Ed schob ein weiteres Spiel namens *Crazy Chase* (in den USA: *K.C.'s Krazy Chase*) hinterher. „K.C. war mein Charakter, und ich wollte klarstellen, dass er nicht *Pac-Man* ist.“

K.C. hatte dem G7000 einen spürbaren Aufwind verliehen, eine neue Welle Spieler interessierte sich plötzlich auch für Titel wie *Take the Money and Run*, *Math-A-Magic*, *War of Nerves*, *Invaders from Hyperspace*, *Dynasty*, *Pocket Billiards*, *Monkeyshines*, *Pickaxe Pete*, *Freedom Fighters* und *Power Lords*. In den USA wurden rund 50 Spiele veröffentlicht, in Europa etwa 70. William relativiert diese Zahl: „Einige von ihnen waren Edutainment-Produkte. Zieht man die vielen schlechten Sportspiele ab, bleiben nur noch wenige Titel übrig – die waren dafür aber richtig gut.“

1982 wurde eine Hardware-Erweiterung namens *The Voice* veröffentlicht, die auf den Modulschacht gesetzt wurde und dank eines Sprachchips von General Instruments mehr als 100 Worte aussprechen konnte. Das Zubehör war US-exklusiv, Europäer erhielten im Gegenzug ein Schachmodul. „Die Mitarbeiter der Entwicklungsabteilung

» Die Mitarbeiter der Entwicklungsabteilung wussten, dass wir etwas Neues für die Konsole benötigten. The Voice war unglaublich.«

ED AVERETT

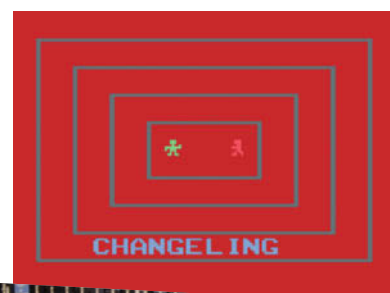


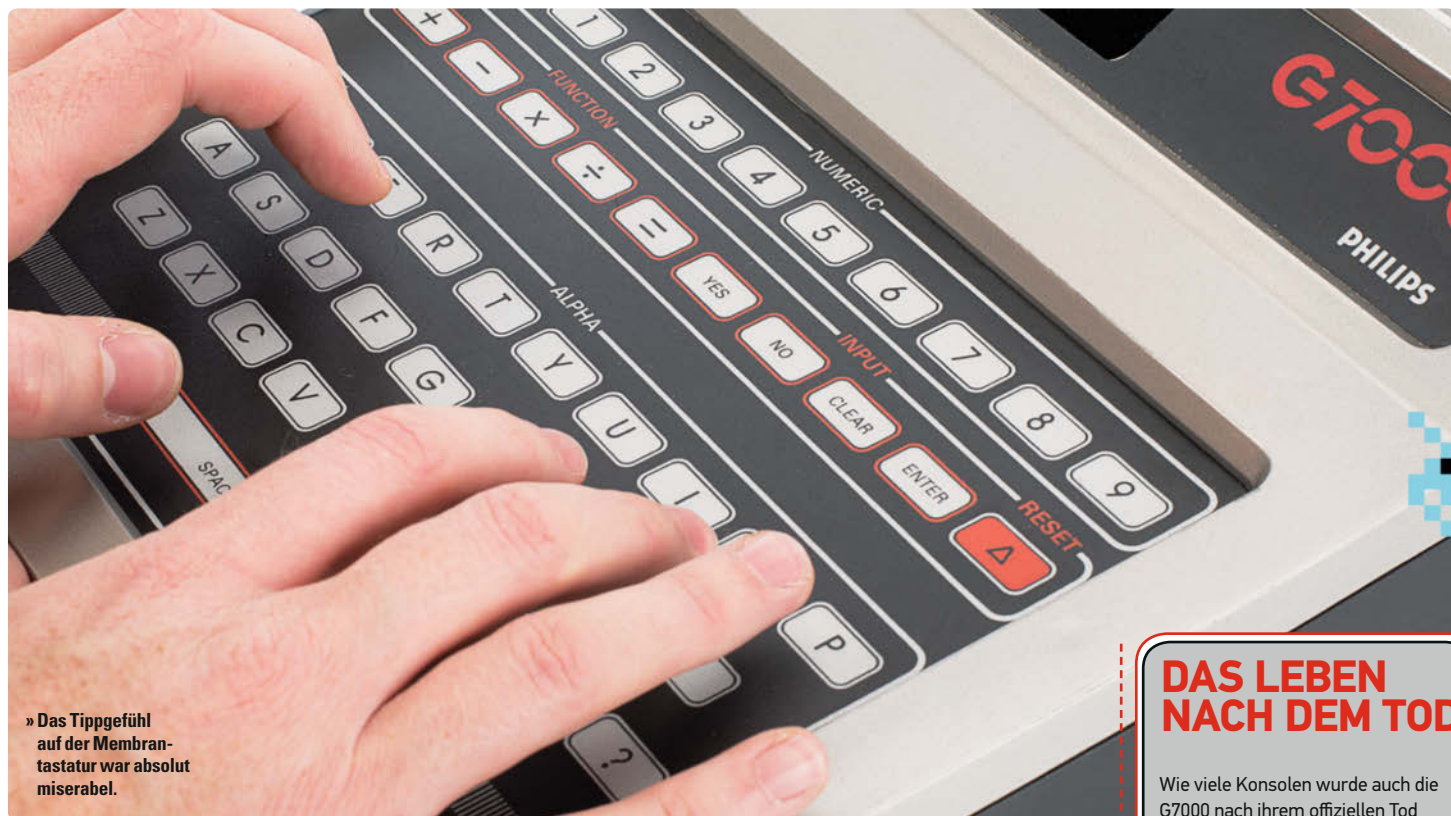
» Die Cartridges waren durchnummeriert. Die Nummer 1 war eine Sammlung mit *Race*, *Spin-out* und *Cryptogram*.

MEISTERSTRATEGEN

Eines der Highlights für das Philips Videopac G7000 war die Master-Strategy-Reihe, die Brett- und Videospiele miteinander kombinierte. Das erste Spiel der Serie war *Quest of the Rings* aus dem Jahre 1981. Die Eingabe auf dem PC funktionierte via Tastatur, zusätzlich enthielten die Pakete aber auch Plastik- und Metallfiguren, Anleitungen sowie Spielbretter. Das von *Herr der Ringe* inspirierte *Quest of the Rings* war ein Koop-Titel für zwei Spieler, die sich durch einen mit Monstern gefüllten Dungeon schlagen mussten.

Nach dem ersten Spiel kamen noch *Conquest of the World* und *The Great Wall Street Fortune Hunt* in den Handel. Ein weiteres namens *Sherlock Holmes* wurde auf Eis gelegt. Für die Programmierung war (außer bei *Sherlock Holmes*) Ed Averett verantwortlich. „Das Konzept für die Master-Strategy-Spiele entstand buchstäblich auf einer Serviette“, erklärt er. „Ich war gemeinsam mit Mike Staup, einem der Vizepräsidenten von Magnavox, beim Essen. Wir diskutierten, wie wir die Grafik verbessern könnten, obwohl uns die Leistungsreserven ausgingen. Dann kamen wir auf die Idee, Brettspiele mit Videospielen zu verbinden. Je mehr wir darüber nachdachten, desto besser gefiel uns das Konzept.“





» Das Tippgefühl auf der Membrantastatur war absolut miserabel.



DAS LEBEN NACH DEM TOD

Wie viele Konsolen wurde auch die G7000 nach ihrem offiziellen Tod noch nicht beerdigt. Insbesondere in den letzten Jahren ist die Homebrew-Szene explodiert. „Das erste Homebrew-Spiel überhaupt war der *Berzerk*-Klon *Amok* von John Dondzila von 1998“, erzählt uns der G7000-Experte William Cassidy über die Anfänge. Den größten Namen in der Szene hat aber René van den Enden, wie William ausführt: „Fast alle Homebrew-Entwickler wurden von ihm unterstützt. Die produktivsten unter ihnen in den letzten Jahren waren Marijn Wenteing von den Revival Studios, Chris Read und der Brasilianer Rafael Cardoso. Fast alle ihrer Programme unterstützen The Voice sowie den High-Res-Modus, wenn sie auf dem G7400 gespielt werden.“

Weitere Infos findet ihr im Forum von videopac.nl.

wussten, dass wir etwas Neues für die Konsole benötigten. The Voice war unglaublich“, so Ed. „Das Lob hierfür hat sich Roberto redlich verdient. The Voice zeigte trotz begrenztem Vokabular, was mit Sprachausgabe in Spielen alles möglich war.“

Das Voice-Zubehör wurde von diversen Spielen wie *Attack of the Timelord*, *Sid The Spellbinder*

und *Type & Tell* unterstützt. Die Erweiterung wurde zum Hit, auch wenn die Stimme mehr nach einem Roboter klang. Die Ausgabe geschah über einen eigenen Lautsprecher und war damit unabhängig von der Lautstärke des Fernsehers. Und als hätte Philips jemandem beweisen müssen, dass sie nun hinter ihrer Konsole standen, wurde The Voice in den USA im Fernsehen und in Magazinen von einem älteren grauhaarigen Charakter namens The Wizard of Odyssey beworben.

Auch Dritthersteller interessierten sich nun für die G7000. Imagic veröffentlichte *Atlantis* und *Demon Attack*, JoPac produzierte *Exojet* und *Moto-Crash*, und von den Parker Brothers kamen *Frogger*, *Popeye*, *Q*Bert* und *Super Cobra*. Sam Overton kehrte ebenfalls mit einem neuen Team auf die Bühne zurück, um neue Spiele zu entwerfen.

Die Philips-Konsole ergründete auch neue Märkte. In Brasilien kam das Gerät als Odyssey auf den Markt. Dort durften zwar keine Konsolen importiert werden, aber Philips besaß dort ein eigenes Werk. Auch in Japan fasste Philips mit der Odyssey 2 Fuß. Was zu diesem Zeitpunkt allerdings

noch niemand ahnte: Mit dem Videospiel-Crash in Nordamerika nahte das Ende der Konsole.

Ed blickt frustriert zurück, auch weil er noch viel Potenzial in der komplexen Technik der Konsole sah: „Ich hatte immer das Gefühl, an einem richtigen Sportwagen zu arbeiten, während Atari eher an einem guten Volkswagen schraubte.“ G7000 Videopac hatte aber auch Schwächen, wie William zugibt: „Viele der ersten Spiele griffen für die Grafik auf eine eingebaute Bibliothek zurück, weswegen sie sich sehr ähnlich sahen.“

Mussten die Spiele anfangs noch mit einem 2-KB-ROM auskommen, wurden mit der Challenger Series 1981 auch Titel mit 4 KB eingeführt. Doch auch das war nicht wirklich viel, wie Ed zugibt, als er auf die Limitierungen bei RAM und ROM zu sprechen kommt: „Uns stand nicht viel Speicher zur Verfügung, bei der Grafik waren wir stark eingeschränkt. Es gab auch keine Tools, die uns das Programmieren erleichterten. Etwa 20 bis 30 Prozent der Zeit habe ich bei jedem Spiel damit verbracht, die letzten 5 Prozent Code unterzubringen. Es kam wirklich immer dazu, dass ich noch Code über hatte, aber eigentlich keinen Platz mehr dafür. Dann fing das große Quetschen und Biegen an, bis ich es dann irgendwann doch hinbekam.“

Ed arbeitete drei Jahre lang an Spielen für die G7000, dann sah er das Ende kommen. Die Konsole wurde noch ein paar Monate weiter verkauft, bis sie am 20. März 1984 endgültig eingestellt wurde. Bevor das Gerät allerdings aus den Regalen verschwand,

fanden noch das überarbeitete Philips Videopac+ G7400 sowie das G7200 auf den Markt. Letzteres war nicht mehr als ein G7000 mit eingebautem Schwarz-Weiß-Bildschirm.

Wäre vielleicht mehr drin gewesen, hätte Philips die Konsole auch schon in den ersten zwei Jahren richtig unterstützt? Ed zieht ein persönliches Fazit: „Das Potenzial wurde nicht mal ansatzweise ausgenutzt. Hätte Philips das früher erkannt, hätten sie mir vermutlich weniger Freiheit bei meiner Arbeit gelassen. Sie kümmerten sich nicht um ihre Konsole – und ermöglichten mir damit eine Zeit, die ich bei Atari so niemals gehabt hätte.“

Vielen Dank an William Cassidy für seine Unterstützung.

RETRO GAMER
IS BRILLIANT
SAYS HEINI



» [Videopac G7000] *Type & Tell* war eher eine Techdemo für The Voice als ein echtes Spiel.



Außen seiter

SLAP HAPPY RHYTHM BUSTERS

■ ENTWICKLER: POLYGON MAGIC ■ JAHR: 2000

PLAYSTATION

Im vorigen **Retro Gamer** feierten wir das 20-jährige Jubiläum der PlayStation in Deutschland. Doch bei mehr als 4.000 PlayStation-Spielen habt ihr bestimmt nicht alle in Erinnerung – deshalb stellen wir euch einige unbekannte Perlen vor.

■ **DER TOLLE GRAFIK-STIL** ist das Erste, was an *Slap Happy Rhythm Busters* auffällt. Dieses Prügelspiel sticht optisch sofort aus der PlayStation-Masse hervor. Die Graffiti-Ästhetik zieht sich durch das ganze Produkt: Seien es die Charaktere, die Schauplätze, die Menüs oder die Ladebildschirme, in denen kurze Comicstreifen zu sehen sind. Die Farben sind grell, zudem zeichnet sich alles durch eine gewisse „Klobigkeit“ aus. *Slap Happy Rhythm Busters* wird aufgrund des Stils häufig mit *Jet Set Radio* in Verbindung gebracht. Interessanterweise sind die beiden Spiele in Japan am selben Tag veröffentlicht worden.

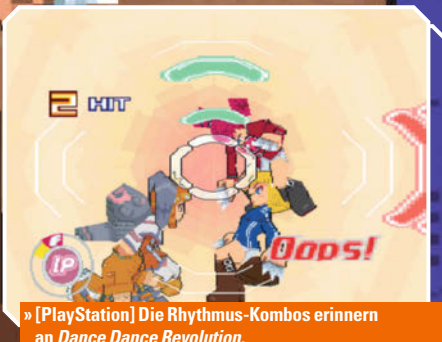
In Sachen Charakterdesign ist es den Entwicklern größtenteils gelungen, die typischen Prügelspiel-Klischees zu umschiffen. Einzig die

chinesische Kung-Fu-Kämpferin Mia erinnert stark an Chun-Li aus der *Street-Fighter*-Reihe. Einfallsreicher sind da zum Beispiel Vivian und Roxy, die im Spiel als ein Charakter gewertet werden. Die beiden kleinen Mädchen tragen sich gegenseitig auf dem Rücken und wechseln sich im Kampf ab. Andere Kämpfer sind Trash, der wie eine Mischung aus Rockstar und Müllmann anmutet, und der riesengroße Oleg.

Manche Charaktere weisen zwar ein eigenständiges Design auf, die Inspirationen für ihre Fähigkeiten sind aber klar erkennbar. So besitzt Garia ein großes, schwebendes



» [PlayStation] *Slap Happy Rhythm Busters* ist vor allem eines: bunt.



» [PlayStation] Die Rhythmus-Kombos erinnern an *Dance Dance Revolution*.



» [PlayStation] Garia wirft mit ihrem großen Schwert um sich.



» [PlayStation] Ein Riese mit Kettensäge wirkt dank der Grafik gar nicht mehr furchteinflößend.

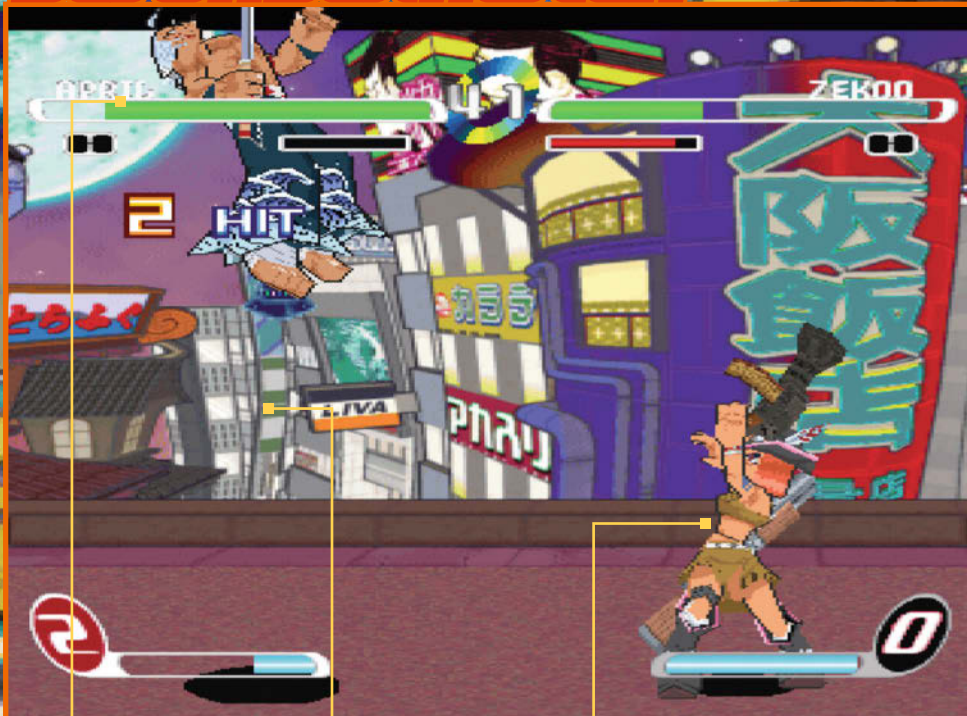
Schwert, was an Donovan aus den *Darkstalkers*-Spielen erinnert. Und der Graffiti-Künstler Tomtom beschwört lebende Graffitis, die wie die „Stands“ aus der Manga-Reihe *Jojo's Bizarre Adventure* aussehen.

Die typischen Super-Moves, die seit *Super Street Fighter II Turbo* in so ziemlich jedem Prügelspiel enthalten sind, gibt es auch in *Slap Happy Rhythm Busters*. Das Besondere ist aber die veränderte Spielmechanik: Jeder Charakter kann bei komplett gefüllter Super-Leiste eine Rhythmus-Kombo ausführen, die an *Dance Dance Revolution* erinnert. Dann erscheinen Pfeile auf dem Bildschirm, und der angreifende Spieler muss entsprechende Eingaben tätigen, um mehr Schaden anzurichten. Der verteidigende Spieler kann in der Zwischenzeit nichts machen, außer hoffen, dass der Gegner ein schlechtes Taktgefühl hat. Auch wenn es sich um eine nette und durchaus funktionierende Idee handelt – im Prügelspiel-Genre haben sich Rhythmus-Kombos nicht durchgesetzt.

Slap Happy Rhythm Busters ist allgemein ein gutes Fighting-Game. Die Angriffe wirken kraftvoll und es ist relativ einfach, Kombos aneinanderzureihen. Die übertrieben bunte Grafik lässt das Spiel wie einen Action-geladenen Cartoon wirken. Die Charakter-Designs und Texturen lenken dabei von der niedrigen Polygonzahl ab. *Slap Happy Rhythm Busters* könnte durchaus für Segas Dreamcast erschienen sein, so gut sieht es aus.

Für den Fall, dass wir nicht deutlich genug waren: Es lohnt sich, einen Blick auf *Slap Happy Rhythm Busters* zu werfen, sofern ihr es irgendwo auftreiben könnt. Es macht Spaß, sieht super aus und verfolgt einige einfallsreiche Ansätze, was in diesem Genre nicht selbstverständlich ist.

BESONDERHEITEN



SUPER-ANZEIGE

■ Sind drei Segmente der Super-Anzeige aufgeladen, könnt ihr eine Kombo im *Dance Dance Revolution*-Stil durchführen.

EINZIGARTIGER STIL

■ Sowohl die Hintergründe als auch die Charaktere zeichnen sich durch ihre optische Aufmachung aus.

VIelfÄLTIGE CHARAKTERE

■ Der Kader enthält unkonventionelle Kämpfer, beispielsweise Cowgirls und Zwillingspaare.

TOLLER SOUND

■ Der peppige und motivierende Soundtrack ist das eine, das gelungene Sound-Design der Kampfgeräusche das andere.

ALTERNATIVEN



RAGUKA KIDS

NINTENDO 64

■ Das Prügelspiel *Raguka Kids* erinnert optisch an kindliche Kreidezeichnungen. Es gehört zu den wenigen 2D-Spielen, die für das N64 veröffentlicht wurden. Der Titel ist in Europa, nicht aber in Amerika erschienen.



JET SET RADIO

DREAMCAST

■ Es ist zwar kein Prügelspiel, dennoch sind Parallelen zu *Slap Happy Rhythm Busters* erkennbar. Diese liegen vor allem in der Grafik und im Soundtrack. Auch der Nachfolger *Jet Set Radio Future* für Xbox ist einen Blick wert.



DRAGLADE

NINTENDO DS

■ In *Draglade* ist Rhythmusgefühl bei den Spezialangriffen gefragt. Zusätzlich bietet das Prügelspiel Rollenspiel-Elemente. In Japan ist ein Nachfolger mit dem Titel *Custom Beat Battle: Draglade 2* erschienen.

Außen seiter

FOX JUNCTION

■ ENTWICKLER: TRIPS ■ JAHR: 1998

■ **DANK DER VIELFÄLTIGEN**, scheinbar von den Menschen verlassenen Schauplätzen, die in einer Mischung aus Sprites und 3D-Polygonen dargestellt werden, ist eines festzuhalten: *Fox Junction* ist ein grafisch beeindruckendes Spiel. Vermutlich aufgrund dieser Optik dürften diejenigen Spieler, die es kennen, überhaupt zu *Fox Junction* gestoßen sein. Was aber das Ziel des Spiels ist, dürfte aber den wenigsten bekannt sein. Selbst in Zeiten des Internets sind Infos zu *Fox Junction* rar gesät.

Ihr spielt einen jungen Mann, der von einem Ort zum nächsten reist. Diese Orte sind sehr abwechslungsreich gestaltet. So bereisen wir eine windgepeitschte Wüste und weitläufige, mit Steinen übersäte Ebenen, Höhlen voller Kristalle und verschlafene Dörfer, wo Sternbilder im Nachthimmel zu sehen sind. Mit der Zeit wird euch klar werden, dass ein entfernter Turm nicht nur Teil des Hintergrunds ist. Das Gebäude hat eine feste Position in der Spielwelt, und euer Charakter kann es erreichen.

Ganz ehrlich: Was dort auf euch wartet, wissen wir nicht. Anscheinend haben es nur wenige Spieler geschafft, den Turm lebend zu erreichen. Der Weg dorthin ist nämlich mit gefährlichen Robotern gespickt. Wir kennen niemanden, der den Turm wirklich betreten hätte (wenn ihr das geschafft habt, lasst es uns wissen!). So können wir nur vermuten, dass es das Ziel sein dürfte, in den Turm und darin nach ganz oben zu kommen.

Fox Junction ist ein wahrlich mysteriöses Spiel, nach dem Sammler ihre Augen offen halten sollten. Allerdings wird es nur sehr selten zum Kauf angeboten.

KLASSIKER, DIE IHR NOCH NIE GESPIELT HABT.



» [PlayStation] Der Sternenhimmel ist beeindruckend.



» [PlayStation] Grafisch hat sich Fox Junction ganz gut gehalten.



» [PlayStation] Fox Junction ist heutzutage schwer aufzutreiben.

WEITERE PLAYSTATION-SPIELE



» CYBER ORG

■ ENTWICKLER: SQUARESOFT
■ JAHR: 1999

■ **Auf der PlayStation** versuchte sich Squaresoft an einigen Genres, für die der RPG-lastige Entwickler eigentlich nicht bekannt ist. *Cyber Org* war Teil des Experiments. Es ist eine Mischung aus Prügelspiel, Action-RPG und Roguelike. Ihr führt eine Gruppe Agenten durch Raumstationen. *Cyber Org* hat niemals wirklich große Wellen geschlagen und ist nie in westlichen Gefilden in den Handel gekommen. Ein nettes Spiel ist es dennoch.



» SUPER ROBOT SHOOTING

■ ENTWICKLER: MINATO GIKEN
■ JAHR: 1997

■ **Einige PlayStation-Spiele** scheinen als Ersatz für Titel entwickelt worden zu sein, die exklusiv für Segas Konsolen erhältlich waren. So verhält es sich auch mit *Rapid Reload*, das an *Gunstar Heroes* erinnert. Oder eben *Super Robot Shooting*, das als Alternative zu *Space Harrier* gesehen werden kann. Ihr wählt einen von mehreren Robotern aus und kämpft euch damit durch verschiedene Levels.



» EDGE OF SKYHIGH

■ ENTWICKLER: MICRONET
■ JAHR: 1997

■ **Es ist sofort erkennbar**, woher die Entwickler ihre Inspiration für *Edge Of Skyhigh* bezogen haben: von *Afterburner II*. Doch *Edge Of Skyhigh* vertraut noch ein bisschen stärker auf Zukunftselemente. Ihr fliegt einen Jet, der sich in einen Roboter transformieren lässt. Wie in *Afterburner* gibt es einen Lock-on, mit dem ihr fliegende Feinde dauerhaft ins Visier nehmt. An die Stelle von Sprites treten texturierte 3D-Objekte.



» MAGICAL DROP F

■ ENTWICKLER: SAS SAKATA
■ JAHR: 1999

■ **Im Westen ist** *Magical Drop F* nie erschienen. Es gehört zu den besten Teilen der *Magical Drop*-Serie und nimmt kleinere Veränderungen am Spielprinzip vor. Beispielsweise fallen Strafkugeln nun in einzelne Spalten. Grafisch kommt das Spiel bunter und mit mehr Animationen daher als die Vorgänger. Im neuen RPG-Modus rüstet ihr euren Helden mit Gegenständen aus, um dann in typischen Puzzle-Kämpfen gegen andere Charaktere anzutreten.

SPEED POWER GUNBIKE

■ ENTWICKLER: INTI CREATES ■ JAHR: 1998

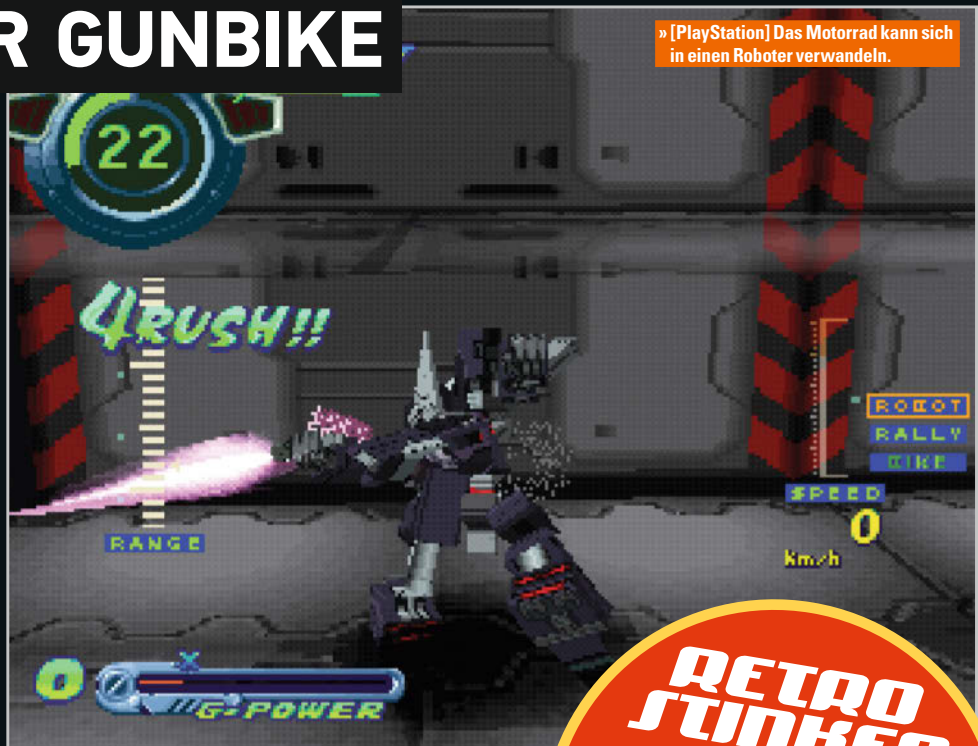
■ **DIESES SPIEL IST** seltsam. Einerseits steckt hinter ihm ein interessantes Konzept. Andererseits hapert es an der Umsetzung der Ideen. Ihr müsst eine gewisse Ausdauer mitbringen, da ihr euch erst einmal an die Steuerung gewöhnen müsst.

In *Speed Power Gunbike* rast ihr entlang futuristischer, von Gegnern überlaufener Straßen. Das Spiel erinnert an bekannte Cyberpunk-Animes wie *Akira* oder *Cyber City Oedo 808*. Das Motorrad, auf dem ihr sitzt, lässt sich in zwei weitere Formen transformieren: entweder in einen etwas langsameren Buggy, der einfacher zu steuern ist, oder einen Roboter, die sich am besten für die Kämpfe eignet.

In den ersten Runden werdet ihr ständig Wände und andere Objekte rammen, euch verfahren und es nicht rechtzeitig ins Ziel schaffen. Ja, ihr werdet eine miese Spielerfahrung haben! Doch mit der Zeit und zunehmender Übung macht *Speed*



» [PlayStation] *Speed Power Gunbike* ist kein typisches Rennspiel.



» [PlayStation] Das Motorrad kann sich in einen Roboter verwandeln.

Power Gunbike Spaß. Es erinnert an ein anspruchsvolleres *Sonic*, in dem sich Spieler erst an die Geschwindigkeit gewöhnen und dann den Erfolg langsam erarbeiten müssen.

Speed Power Gunbike wurde von Inti Creates entwickelt, die vor allem durch die *Mega Man Zero*-Reihe Bekanntheit erlangt haben und zuletzt unter anderem *Azure Striker Gunvolt* veröffentlichten.

RETRO STINKER

»CHAOS BREAK

■ ENTWICKLER: EON ■ JAHR: 1992

■ **Chaos Break** basiert im Grunde auf dem Arcade-Spiel *Chaos Heat*. Nur setzt *Chaos Break* nicht mehr voll auf Action. So latscht ihr immer wieder durch ellenlange Korridore oder löst ein nerviges Sudoku. Zum Gähnen.



» GERMS NERA-WARETA MACHI

■ ENTWICKLER: KEJ
■ JAHR: 1999

■ **Germs Nerawareta Machi** war seiner Zeit voraus. Es bot eine große Stadt in 3D, zahlreiche Gebäude, die zum Erkunden einluden und viele Charaktere, mit denen man Gespräche führen konnte. Das Spiel wurde 1999 veröffentlicht und verschwand schnell wieder in der Versenkung. Eine kleine Fan-Gruppe ist über die Jahre aber bestehen geblieben.



» EXTRA BRIGHT

■ ENTWICKLER: TO ONE
■ JAHR: 1996

■ **Extra Bright** könnte genauso gut ein rasantes Rennspiel im Stil von *F-Zero* sein. Tatsächlich handelt es sich jedoch um einen gemächlichen, einfach gestrickten Rail-Shooter. Durch eure Eingaben beeinflusst ihr lediglich die Bewegung von links nach rechts. *Extra Bright* zeichnet sich vor allem durch seine gute Grafik aus. Die Modelle sind schön designt und wirken mit ihren runden Kanten und Pastellfarben futuristisch.



» KURUKURU MARUMARU

■ ENTWICKLER: JAPAN ART MEDIA
■ JAHR: 2001

■ **Der Name klingt** kindisch und die bunte Grafik erinnert an einen Cartoon. *Kurukuru Marumaru* ist aber ein fordernder Titel, in dem ihr hinter dem Steuer eines Autos Platz nehmt. Die Steuerung erfordert den Einsatz jedes Buttons des PlayStation-Controllers. Ihr lenkt, beschleunigt und bremst nicht nur – ihr startet auch den Motor, schaltet, nutzt die Handbremse und setzt den Blinker.



» PET IN TV

■ ENTWICKLER: SCEI
■ JAHR: 1997

■ **Pet In TV** ist eines der wenigen Produkte auf dieser Liste, das es nach Europa geschafft hat. Viel Beachtung fand es nicht. Ihr lotst einen Roboter durch die Welt und versucht, ihm Sachen beizubringen, sodass er irgendwann ohne eure Eingabe Puzzles lösen kann. Das interessante Konzept wurde jedoch schwach umgesetzt. Ihr habt keine direkte Kontrolle über den Roboter, sondern könnt ihm lediglich Vorschläge unterbreiten.



GAMECUBE

Der GameCube von Nintendo hatte mit seinem Image als Außenseiter zu kämpfen. Aber was will man auch von einer lilafarbenen Konsole mit Tragegriff anderes erwarten? Wir sehen uns ein paar fast vergessene Titel an...



» [GameCube] Ihr könnt mehrere Decks bauen, um Strategien zu testen.

23 / 27



Außen-seiter



LOST KINGDOMS

■ ENTWICKLER: FROM SOFTWARE ■ JAHR: 2002

■ HEUTZUTAGE IST FROM SOFTWARE ein auch im Westen bekannter Entwickler, der dank seiner Erfolge mit der *Dark Souls*-Reihe oder mit *Bloodborne* schwierige AAA-Titel wieder hoffähig gemacht hat. Im Jahr 2002 war die Firma bei uns allerdings nahezu unbekannt, sodass es nicht verwundert, dass damals kaum jemand den Release von *Lost Kingdoms* (in Japan: *Rune*) mitbekam.

Außerdem wurde der Titel fälschlicherweise als Rollenspiel vermarktet, obwohl er eigentlich ein Sammelkartenspiel war, der im Gegensatz zu *Magic: The Gathering* das digitale Medium voll ausnutzte. Als Prinzessin Katia müsst ihr euren Vater finden, der sich auf die Suche nach der Ursache eines mysteriösen schwarzen Nebels gemacht hat, welcher sich über dem Land breitmacht. Die Story wirkt allerdings austauschbar und dauert darüber hinaus nur gute sechs Stunden.

Was dem Spiel an Länge fehlt, macht es durch Spielspaß wieder wett. Es gibt immer viel zu tun, und das ebenso intuitive wie flexible

Kartensystem macht Spaß. Die vier Buttons auf dem Controller des Gamecube repräsentieren je eine der Karten aus Katias Deck. Wenn ihr den Button drückt, wird die Karte aktiviert und dann durch eine neue ersetzt, wenn ihre Energie erschöpft ist. Die Karten gibt es in verschiedenen Varianten, wobei ein dem Spiel zugrunde liegendes System von Elementarkräften weiter zur taktischen Tiefe beiträgt.

Spielt ihr eine Beschwörungskarte aus, könnt ihr eine mächtige Kreatur herbeirufen. Bestimmte andere Karten verwandeln sich in Monster, die autonom agieren. Waffenkarten verschaffen Katia tödliche Angriffe. Die Waffen- und Beschwörungskarten sind aber auch riskant im Einsatz, da Katia sich nahe an den Feind heranwagen muss, um sie effektiv gegen diesen einzusetzen. Einige Karten brauchen länger zur Aktivierung, sodass das Timing bei deren Einsatz ebenfalls eine wichtige Rolle spielt.

Die Levels sind relativ kurz und können typischerweise in etwa 30 Minuten durchgespielt werden.

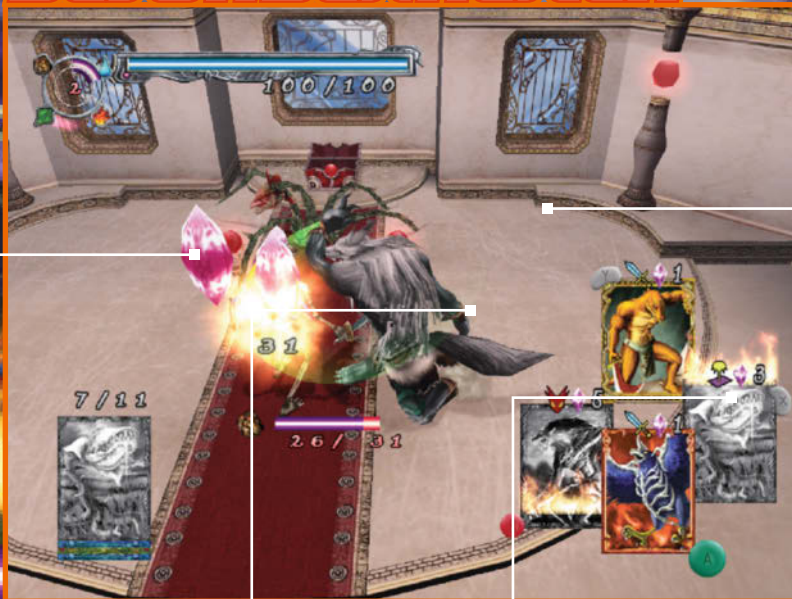
BESONDERHEITEN



» [GameCube] Juwelen verschaffen euren Karten die nötige Energie, um sie einzusetzen.



» [GameCube] Die roten Feen können gegen mächtige Karten eingetauscht werden.



JUWELENDIEB

■ Trefft ihr ein Monster, hinterlässt es diese rosafarbenen Juwelen. Wenn ihr sie auflest, erneuert sich eure Energieleiste – tut es also gewissenhaft!

IM NAHKAMPF

■ Es sieht so aus, als ob Katia verschwunden sei – doch sie steht einfach nur hinter dem beschworenen Tier. Das ist für den Nahkampf wichtig, da Katia selbst nicht kämpfen kann.

BRANDGEFÄHRLICH

■ Wenn ihr eine Karte aktiviert, fängt sie in der Anzeige zu brennen an. Sobald sie vollkommen heruntergebrannt ist, wird sie verworfen und kann nicht mehr eingesetzt werden.

ACHTGEBEN

■ Im Gegensatz zu vielen anderen Kartenspielen müsst ihr auf eure Umgebung achten. Es kann leicht passieren, dass Katia bei *Lost Kingdoms* in die Ecke gedrängt wird.

Gelegentlich tauchen auch simple Puzzles auf. Oft müssen dabei nur bestimmte Schalter umgelegt werden. Manchmal erscheinen kleine Feen, die euch Boni verschaffen, solltet ihr sie einfangen können. Einige der Feen triggern jedoch Zufallskämpfe, was besonders nervig ist, da Katia nur 30 Karten in ihrem Deck haben kann. Falls diese ausgehen, könnt ihr den Level nicht abschließen.

Die Echtzeit-Action funktioniert dank gut ausbalancierter Karten und soliden Leveldesigns recht gut. Die ersten Abschnitte können zwar schwierig werden, wenn ihr euer Deck nicht richtig zusammenstellt und die Karten nicht upgradet. Doch bald werdet ihr den Dreh bei den Kämpfen heraushaben. Wie bei vielen ihrer Titel nimmt From Software ein bekanntes Konzept und fügt eigene kleine Modifikationen hinzu, um etwas Einzigartiges zu schaffen. Wir sind beinahe froh, dass *Lost Kingdoms* noch immer so unbekannt ist – schließlich können wir es auf diese Art umso mehr neuen Spielern nahebringen.

ALTERNATIVEN



METAL GEAR ACID 2

PSP

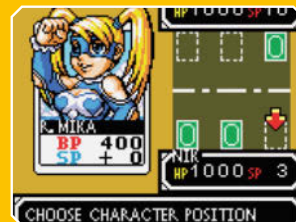
■ Das zweite Kartenspiel mit Solid Snake konnte einige der Schönheitsfehler des ersten Acid-Teils ausbügeln, behält aber das schachbrettartige Schlachtfeld bei, durch das taktische Züge und Angriffe möglich sind. Leider wünschen sich viele Spieler statt dieses Kleinods lieber ein echtes *Metal Gear* für ihre PSP.



PHANTASY STAR ONLINE EPISODE III: CARD REVOLUTION

GAMECUBE

■ Als die Spieler nach einer Fortsetzung zu *PSO* suchten, hatten sie sicherlich nicht dieses Konzept im Sinn, das trotzdem jede Menge Spaß macht. Dieser Titel hätte eigentlich eine viel ausführlichere Berichterstattung verdient – vielleicht in einem zukünftigen *Retro Gamer*!



SNK VS CAPCOM: CARD FIGHTERS' CLASH

NEO-GEO POCKET COLOR

■ Es handelt sich hierbei zwar um ein absolut klassisches Sammelkartenspiel, doch dank der ausgeklügelten Spielmechanik ist es eines der besten. Außerdem prahlt es mit erstaunlichem Umfang – wenn ihr alle Karten der verschiedenen Spielhallengiganten einsammeln wollt, werdet ihr über 100 Stunden beschäftigt sein.

CHIBI-ROBO!

■ ENTWICKLER: SKIP LTD ■ JAHR: 2005

■ **ARMER ALTER CHIBI-ROBO!** Sein GameCube-Spiel kam sehr spät heraus und wurde daher weitgehend übersehen. Das ist besonders traurig, da Chibi-Robo seine Besitzer glücklich machen will – dies ist das erklärte Spielziel! Die Familie Sanderson hat unseren verchromten Freund als Geschenk für ihre Tochter Jenny gekauft. Nun ist er bestrebt, ihr das Leben leichter zu machen, indem er Müll aufammelt, Flecken wegschubbt und einfach nur ein guter Kumpel ist.

In die Spielmechanik eines 3D-Hüpfspiels übersetzt bedeutet dies, dass ihr euch mit dem lediglich zehn Zentimeter großen Roboter durch das familiäre Zuhause bewegt, wobei sich euch viele Hindernisse in den Weg stellen. Später trifft ihr auch auf wirkliche Feinde, denn irgendwann greifen die bössartigen Spydor an. Alles, was Chibi-Robo macht, kostet Energie, also müsst ihr euren Enthusiasmus von Zeit zu Zeit zurückschrauben und erst einmal eine Steckdose zum Aufladen suchen.

Trotz des anfangs überschwänglichen 50er-Jahre-Charmes und der bunten Grafik wird das Spiel später ziemlich düster. Ohne zu viel von der Geschichte verraten zu wollen: Chibi-Robo muss mitansehen, wie die Familie Sanderson zerbricht, die er mit allen Mitteln glücklich machen wollte. Das Spiel nimmt sich zwar nie vollkommen ernst, es gibt aber trotzdem ein paar traurige Momente für die niedliche Hauptfigur.

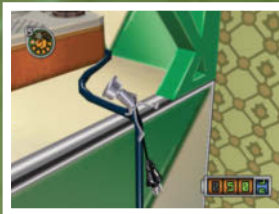
Durch den späten Release gegen Ende des GameCube-Lebenszyklus und die geringen Verkaufszahlen ist *Chibi-Robo!* eines der teureren Sammelstücke. Angesichts des kürzlich erschienenen *Chibi-Robo: Zip Lash!* für den 3DS ist dies sicher der richtige Zeitpunkt, um das Original einmal auszuprobieren.



» [GameCube] Mit der Zahnbürste schrubbt Chibi-Robo Flecken problemlos weg.



» [GameCube] Während seiner Aufräumarbeiten dient Chibi-Robo auch als mobile Mülltonne.



» [GameCube] Ihr klettert über Bücher, Kabel und andere Haushaltsgegenstände.

WEITERE GAMECUBE-SPIELE



» ODAMA

■ ENTWICKLER: VIVARIUM
■ JAHR: 2006

■ **WOLLTET IHR SCHON** immer einmal im feudalen Japan Flipper spielen? Falls ja, dann ist dieser kuriose Mix aus Strategie und Action etwas für euch! Ihr müsst feindliche Soldaten und befestigte Anlagen mit der titelgebenden Odama, einer gigantischen Kugel, abschießen und dabei mit dem mitgelieferten Mikrofon eure eigenen Truppen steuern. Die Steuerung ist ziemlich gewöhnungsbedürftig, dennoch macht der Titel großen Spaß.



» TUBE SLIDER

■ ENTWICKLER: ND CUBE
■ JAHR: 2003

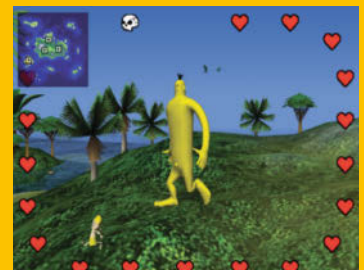
■ **DIESER FUTURISTISCHE** Tunnel-Racer ist einerseits höchst gelungen: Die Strecken sind ungewöhnlich designt, die Bildrate bleibt durchweg hoch. Andererseits finden wir das Spiel ziemlich unkomplex. Es gibt nur zwei Turbosysteme und keinerlei Waffen. Außerdem schwankt der Schwierigkeitsgrad ziemlich – die erste Meisterschaft ist furchtbar einfach, die nächste fast unerschaffbar. Dennoch eine Alternative zu *F-Zero GX* und *XGRA*.



» DREAM MIX TV WORLD FIGHTERS

■ ENTWICKLER: BITSTEP
■ JAHR: 2003

■ **WER WÜRDEN IN** einem Kampf zwischen Bomberman, Optimus Prime und Solid Snake gewinnen? Diese Frage versucht dieses exklusiv in Japan erschienene Party-Prügelspiel zu beantworten, indem es die Welten von Hudson Soft, Konami und Takara zusammenbringt. Natürlich denkt man hier sofort an *Smash Bros.*! Obwohl der Titel nicht so ausgereift wie jenes Nintendo-Spiel ist, macht er dennoch jede Menge Spaß.



» DOSHIN THE GIANT

■ ENTWICKLER: PARAM
■ JAHR: 2002

■ **WOLLTET IHR NICHT** schon immer einmal ein gelber, glücklicher Gigant sein? Doshin ist genau das – und er will noch viel größer werden! Das bewerkstelligt er, indem er diversen Eingeborenen-Stämmen hilft und deren Liebe in sich aufnimmt. Zu weichgespült für euch? Ihr dürft auch gerne den anderen Weg einschlagen und als Jashin, der Hassriese, feuerspuckend Verheerung unter den Inselbewohnern anrichten!

BEACH SPIKERS

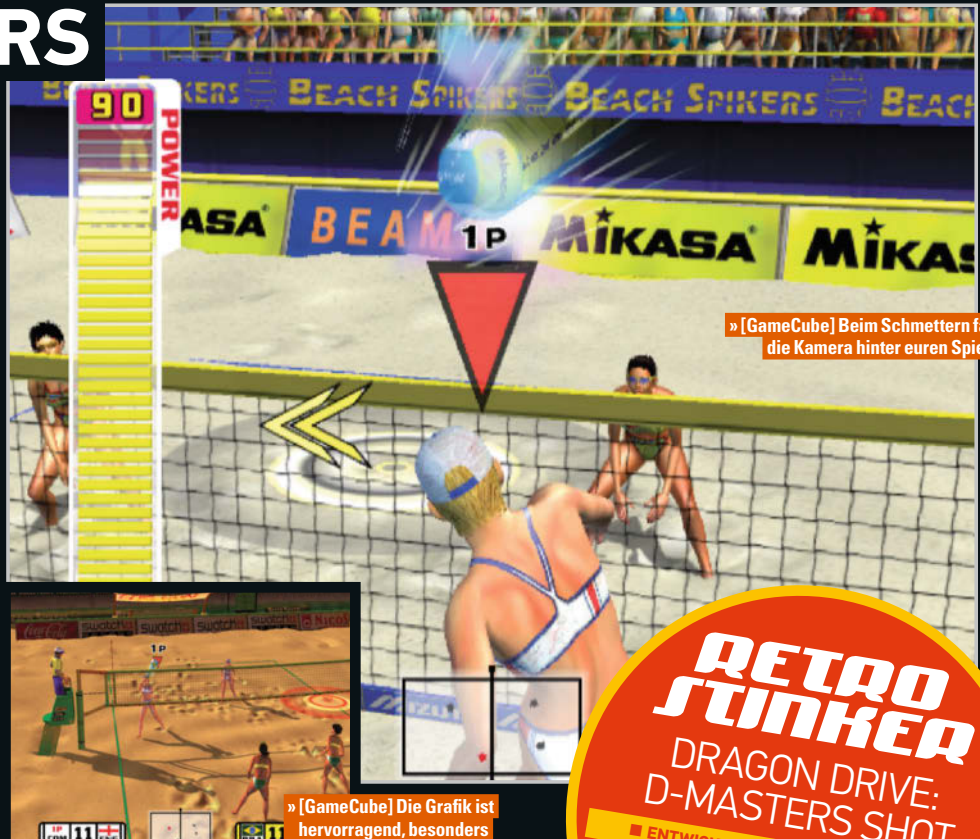
■ ENTWICKLER: SEGA AM2 ■ JAHR: 2002

■ **WÄHREND VIELE BEI** Beach-Volleyball-Spielen nur noch an großbusige asiatische Bikini-Granaten denken können (Vielen Dank, *Dead Or Alive!*), steht bei dieser exzellenten Spielhallenumsetzung anstelle der Hüpf- und Wackeleigenschaften der sekundären weiblichen Geschlechtsmerkmale tatsächlich die Spielmechanik im Vordergrund.

Genau wie Segas bekannte Reihe *Virtua Tennis* schafft es auch *Beach Spikers*, eine beeindruckende Balance zwischen Zugänglichkeit und Spieltiefe zu erreichen. Ihr habt nur zwei Buttons, die aber eine Vielzahl verschiedener Angriffe und Blocks erlauben. Die dynamische Kamera fängt jede Spielsituation passend ein: In der Totalen können eure Spieler Pässe perfekt annehmen, während ihr besser schmettern könnt, wenn sie sich hinter dem Spieler befindet.

Es gibt nicht nur den normalen Turniermodus aus der Spielhalle, sondern auch eine Welttournee, bei der ihr eine KI-Partnerin von Grund auf hochtrainieren könnt. Sie ist zwar anfangs schwach, trägt jedoch später entscheidend zum Spielerfolg bei. Es gibt auch einige Minispiele, bei denen ihr Plätze und Kostüme freischaltet (darunter auch die von bekannten Sega-Helden wie Ulala aus *Space Channel 5*). Wenn ihr einen Spielpartner zur Verfügung habt, ist *Beach Spikers* einer der verborgenen Schätze der GameCube-Bibliothek!

» **Beach Spikers schafft es, eine beeindruckende Balance zwischen Zugänglichkeit und Spieltiefe zu erreichen.** «



» [GameCube] Beim Schmettern fährt die Kamera hinter euren Spieler.

» [GameCube] Die Grafik ist hervorragend, besonders die Tageslichteffekte und die Schatten.

**RETRO
STINKER**
DRAGON DRIVE:
D-MASTERS SHOT

■ ENTWICKLER: TREASURE ■ JAHR: 2003

■ Dieser Titel ähnelt *Zone Of The Enders* und *Panzer Dragoon*, ist aber nicht annähernd so gut spielbar. Der Hersteller leugnet sogar, es veröffentlicht zu haben.



» ZOOCUBE

■ ENTWICKLER: PUZZLEKINGS
■ JAHR: 2002

■ **WAS GENAU SOLL** bitte ein Zoo-Würfel sein? Wie sich herausstellt, ist es eine spezielle Art von Puzzle, die falsch zusammengesetzte Tiere wieder in ihre ursprüngliche Form bringen kann. Neue Tiere fliegen aus sechs verschiedenen Richtungen in Bild, und ihr müsst sie paarweise zusammenbringen. Mutige Spieler dürfen auf jeder Seite ihres Würfels mehrere Tiere anbringen, um die Punktzahl in die Höhe zu treiben.



» RIBBIT KING

■ ENTWICKLER: JAMSWORKS
■ JAHR: 2003

■ **AUF DEM GAMECUBE** gibt es eine erkleckliche Anzahl alternativer Sportspiele, doch Frosch-Golf ist eines der absonderlichsten. Die Grafik ist ebenso abgefahren wie das Spielprinzip: Ihr müsst nicht nur die Frösche in die Löcher versenken, sondern auch Objekte rund um den Platz einsammeln. Es gibt einen Einzelspielermodus, doch am meisten Spaß macht dieser Titel mit ein paar Freunden auf dem Sofa.



» DARKENED SKYE

■ ENTWICKLER: BOSTON ANIMATION
■ JAHR: 2002

■ **BEI EINEM WERBESPIEL** für fruchtige Süßwaren würden wir normalerweise kein waschechtes Action-Adventure erwarten. Doch die Produzentin Elizabeth Braswell schaffte den Spagat und brachte nach einigem Hin und Her mit *Darkened Skye* einen humorvollen Titel heraus, der für *Skittles* werben sollte. Dabei entstand ein ordentliches, wenn auch nicht hochklassiges Spiel, bei dem ihr mit den Frucht Drops Zaubersprüche auslöst.



» GIFTPIA

■ ENTWICKLER: SKIP LTD
■ JAHR: 2003

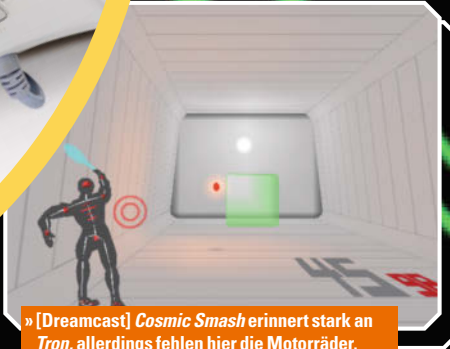
■ **GIFTPIA WURDE ALS** zu speziell für den westlichen Markt angesehen, sodass es bei uns nie erschien. In dem alternativen Rollenspiel geht es um Pockle, der seine eigene Erwachsenwerdung verschläft und daher die sehr teure und aufwendige Feier beim zweiten Anlauf selbst finanzieren muss. Er muss deshalb allerlei Jobs annehmen und die Wünsche der Einwohner von Nanashi Island erfüllen. Im Internet existiert eine Fanübersetzung.

Außenreiter



DREAMCAST

Die berühmte Softwarebibliothek der Dreamcast wird von großen Namen wie *Shenmue*, *Soul Calibur*, *Virtua Fighter* oder *Sega Rally* angeführt. Es gibt aber einige Exklusivtitel, die ihr vielleicht verpasst habt.



» [Dreamcast] *Cosmic Smash* erinnert stark an *Tron*, allerdings fehlen hier die Motorräder.



» [Dreamcast] Der retrofuturistische Stil wirkt wie eine Hommage an *Rez*.

» Der wahre Reiz von *Cosmic Smash* begründet sich in seiner Einfachheit. «

COSMIC SMASH

■ ENTWICKLER: SEGA ■ JAHR: 2001

■ Segas lange Automaten-Tradition spiegelt sich in der Dreamcast und deren Spielen wider. Schließlich schlummert in diesem Gerät eine verkappte Naomi-Hardware aus der Spielhalle für zu Hause. *Crazy Taxi*, *Virtua Tennis* und *Virtua Fighter 3* waren allesamt Meilensteine für die Dreamcast und stammen direkt vom leistungsstarken Automaten ab. Abseits dieser Spieleprominenz gibt es jedoch weitere Arcade-Titel, die weitgehend ruhmlos blieben.

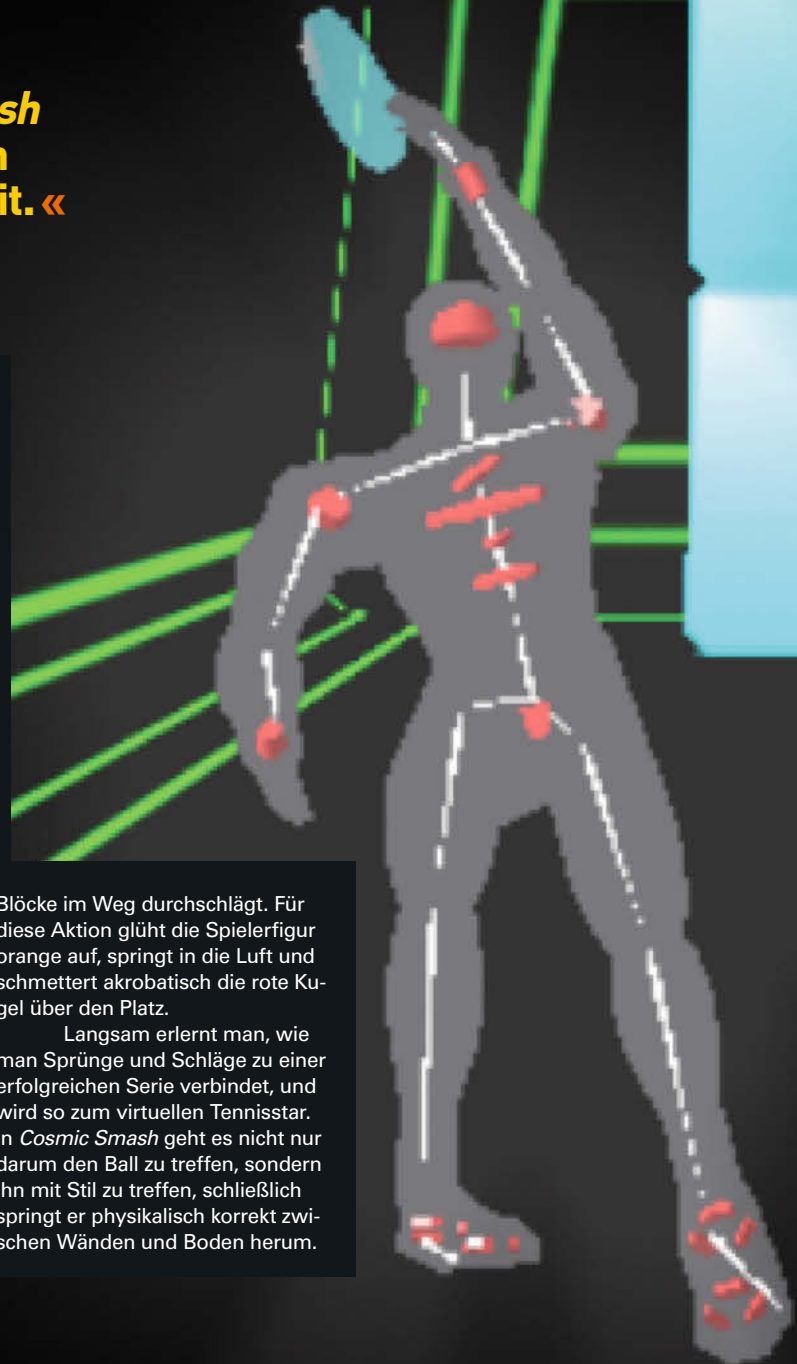
Eine der unbekanntesten Spielhallenumsetzungen ist dabei *Cosmic Smash*. Das Spielprinzip vereint den Squash-Sport mit *Arkanoid* und *Breakout*. Als halbdurchsichtige Spielfigur (mitsamt sichtbaren Gelenken und Wirbelsäule) soll ein roter Ball an die gegenüberliegende Wand geschlagen werden. Dabei trifft ihr farbenfrohe Blöcke, die bei Kontakt umgehend ins Nirwana verschwinden. Sobald alle Einzelteile getroffen sind, geht es zum nächsten Level. Mit jeder neuen Stufe kommt ein neues Element ins

Spiel. So erscheinen Barrieren, die den Ball abprallen lassen. Ebenso bewegen sich die Blöcke in einem bestimmten Muster und beschleunigen in späteren Levels immer mehr.

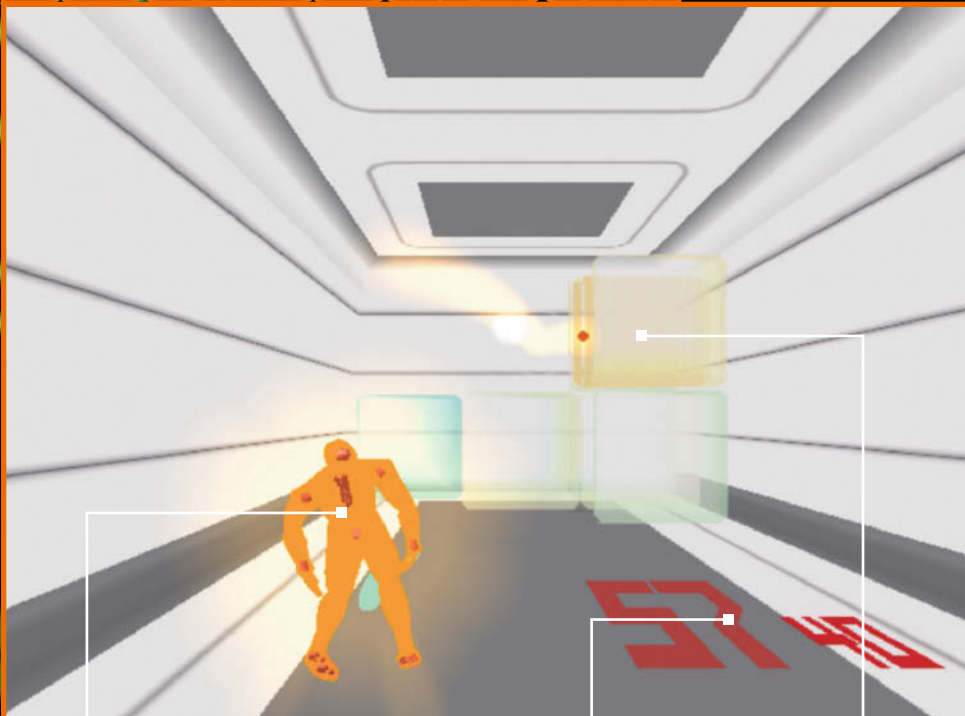
Der wahre Reiz von *Cosmic Smash* liegt in seiner Einfachheit begründet. Die Steuerung ist simpel, der Schwung des Schlägers bestimmt Höhe und Beschleunigung des Balls. Dank Analogstick könnt ihr dessen Richtung genau bestimmen, um Ziele exakt zu treffen. Glücklicherweise gibt es unendlich viele Bälle, weshalb ein Fehlschlag (anders als bei den Genre-Kollegen) kein Beinbruch ist. Für Schwierigkeit sorgt vielmehr die ablaufende Uhr, die auf dem Hochglanz-Boden erscheint. Verpatzt ihr eure Schlagserie, verliert ihr viel Zeit. Das sorgt schnell für hitzige Momente. Vor allem dann, wenn ihr die letzten Blöcke auf dem Spielfeld wegputzen wollt und die letzten Sekunden anbrechen. Zur letzten Rettung gibt es auch einen Superschlag, mit dem der Ball immer weiter fliegt und alle

Blöcke im Weg durchschlägt. Für diese Aktion glüht die Spielerfigur orange auf, springt in die Luft und schmettert akrobatisch die rote Kugel über den Platz.

Langsam erlernt man, wie man Sprünge und Schläge zu einer erfolgreichen Serie verbindet, und wird so zum virtuellen Tennisstar. In *Cosmic Smash* geht es nicht nur darum den Ball zu treffen, sondern ihn mit Stil zu treffen, schließlich springt er physikalisch korrekt zwischen Wänden und Boden herum.



BESONDERHEITEN



SPIEL

■ Haltet ihr die Trickschuss-Taste gedrückt, lädt die Spielerfigur auf, um einen explosiven Schlag auszuteilen. Damit zerstört ihr alle Blöcke im Weg und schaltet manchmal auch eine coole Wiederholung frei.

GLEICHSTAND

■ *Cosmic Smash* ist für Einzelspieler konzipiert und offeriert nur einen Modus. Die Automaten-Version verfügt jedoch über Online-Ranglisten, in denen sich die besten Spieler eintragen konnten.

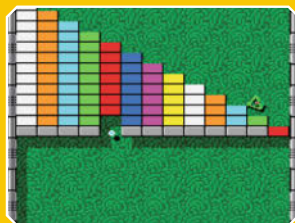
SATZ

■ Der größte Gegner ist der tickende Countdown. Denn sobald die Uhr auf null steht, ist das Spiel vorüber. Es gibt weder Aufschub noch Continues. Der Trickschuss beschleunigt zudem die Zeit.

SIEG

■ Die Blöcke bilden die flüchtige Beute und bewegen sich in alle Richtungen, um das Treffen zu erschweren. Je höher der Level, desto schwieriger wird es – auch dank auftauchender Barrieren.

ALTERNATIVEN



ARKANOID

DIVERSE PLATTFORMEN

■ *Arkanoid* leiht sich das Spielprinzip aus *Breakout* und wertet es mit Elementen wie Power-ups und Barrieren auf. Dabei diente es klar als Inspiration für *Cosmic Smash*. Das Spiel überdauert die Geschichte und bringt dank zeitloser Mechanik lange Spielfreude. Trotz großer Konkurrenz ein Klassiker.



REZ

DREAMCAST/PS2/XBOX 360

■ Obwohl *Rez* und *Cosmic Smash* unterschiedliche Spielmechaniken bieten, gleichen sie sich im Grafikstil. Beide Titel nutzen geschickt minimalistische Vektor-Optik, die mit leuchtenden Neon-Effekten aufgepeppt wird. Auch dank starker Kontraste entsteht eine erstaunliche Spielerfahrung.



VIRTUA TENNIS

ARCADE/DREAMCAST

■ Logisch, dass das Schläger-Ball-Prinzip von *Cosmic Smash* auch dem Tennisspiel gleicht. *Virtua Tennis* lässt sich genauso simpel erlernen und verfügt über ein klasse Spielgefühl. Der größte Unterschied ist dabei nicht einmal die Optik, sondern dass Segas Tennisspektakel auch für mehrere Spieler geeignet ist.

Sobald ihr das intus habt, verführt das zu halsbrecherischen Einlagen. Seid jedoch gewarnt, denn das Spiel wird immer trickreicher und schwieriger. Auch das Zeitlimit ist unerbittlich. Dennoch ist es eine Freude, weitere Levels abzuschließen, um immer variantenreichere Spielflächen freizuschalten. Obendrein sorgt eine Männerstimme für die richtige Atmosphäre. *Cosmic Smash* erschien nur in Japan und ist das erste Dreamcast-Spiel, das mit einer DVD-Hülle produziert wurde. Obendrein war es bei Erscheinen sogar ein Billigspiel. Ironischerweise kann man heutzutage froh sein, ein gebrauchtes Exemplar dieser Automaten-Kuriosität für unter 100 Euro zu ergattern.

Außen seiter

OUTTRIGGER

■ ENTWICKLER: SEGA ■ JAHR: 2001

■ Der größte Mangel der Europaversion von *Outtrigger* ist wohl der herausgestrichene Online-Modus – genau wie schon bei *Daytona USA*. Vor allem ist es traurig, dass es sich hierbei um einen Arena-Shooter handelt, bei dem sich alles um blitzschnelle Ballerduelle dreht. Das ist damit wohl der Sargnagel für das Spiel, oder doch nicht?

Eher nicht: *Outtrigger* ist nämlich eine der besten Ballereien auf dem System, egal ob für Einzelspieler oder lokal mit geteiltem Bildschirm. Der einsame Held kämpft sich durch einen umfangreichen Arcade-Modus oder versucht sich an der Trainingskampagne. So oder so wollen zahlreiche Missionen vollbracht werden, die euch immer weiter herausfordern.

Dabei geht es darum, möglichst viele Feinde innerhalb des Zeitlimits zu eliminieren. Manchmal ist eine bestimmte Waffe nötig, manchmal sollt ihr auch nur gegenrischem Feuer ausweichen. Die Areale der mächtigen Automatenhardware von AM2 überzeugen durchweg. Auch wenn im Gegensatz zur Arcade-Maschine der Online-Modus auf Dreamcast fehlt. Zu den Pluspunkten zählen die farbenfrohe Optik, eine gute Bildrate und Arenen, die mit Power-ups, Munition und Erste-Hilfe-Kästen vollgepackt sind. Mit vier angeschlossenen Controllern wird das Spiel zur wohl besten Shooter-Erfahrung auf der Hardware.

Outtrigger lässt sich aus Ego-Sicht oder Verfolger-Perspektive spielen und zeigt klare Parallelen zu *Quake* und klassischen Arena-Ballereien wie *Heavy Metal Geomatrix*. Die Standard-Steuerungsmethode ist schwerfällig, weshalb ihr besser auf die „D1“-Voreinstellung gehen solltet. Oder besser noch schließt ihr Maus und Tastatur an. Schon deshalb ist die Ballerei ein Pflichttitel für Genrefans.

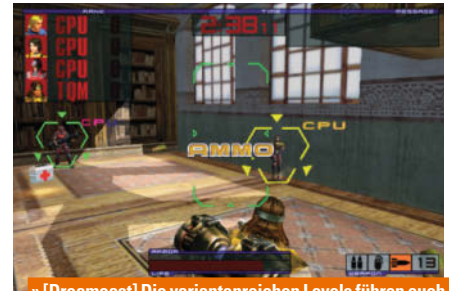
KLASSIKER, DIE IHR NOCH NIE GESPIELT HABT.



» [Dreamcast] Es gibt nur drei wählbare Waffen: Maschinengewehr, Raketenwerfer und Granaten.



» [Dreamcast] Power-ups sorgen für mehr Durchschlagskraft, mehr Gesundheit oder Wärmesicht.



» [Dreamcast] Die variantenreichen Levels führen euch auch in eine Bibliothek samt brennbarer Bücher.

WEITERE DREAMCAST-SPIELE



» MAX STEEL: COVERT MISSIONS

■ ENTWICKLER: TREYARCH
■ JAHR: 2001

■ *Covert Missions* basiert auf den Spielzeugen zur Zeichentrickserie. Hier erwartet euch 3D-Action mit Ballereien und Prügeleien samt hübscher Umgebung und vielfältigen Waffen. Die Abschnitte wie Müllhalden und Militärbasen gleichen sich spielerisch. Dennoch erwartet euch hier ein klasse Abenteuer, das mit schön animierten Zwischensequenzen aufwartet.



» CANNON SPIKE

■ ENTWICKLER: PSIKYO
■ JAHR: 2000

■ Dieses 3D-Kampfspiel wirkt wie eine Mixtur aus *Zombie Revenge* und *Powerstone*. Ihr schlüpft in die Rolle bekannter Capcom-Charaktere (sogar aus *Mega Man* und *Street Fighter*), die sich in kurzen Levels und Bosskämpfen verprügeln. Jeder Held verfügt über Projektile, Nahkampffähigkeiten und Spezialfertigkeiten. Die Abschnitte sind variantenreich und bieten unterhaltsame Kämpfe, jedoch ist das Spiel etwas kurz geraten.



» HEAVY METAL GEOMATRIX

■ ENTWICKLER: CAPCOM
■ JAHR: 2001

■ Capcoms Automaten-Umsetzung borgt sich die Thematik aus der Comic-Reihe *Heavy Metal*. Die Arena-Prügelei spielt sich fast wie *Virtual On* und bringt flotte Kampf-Action mitsamt waffenbasierten Duellen auf den Bildschirm. Die offenen Umgebungen sind voller Hindernisse und Extras. Zudem werden spaßige Mehrspieler-Modi und ein überzeugender Soundtrack geboten.



» D2

■ ENTWICKLER: WARP
■ JAHR: 1999

■ Nach dem langatmigen *Psycho-Terror* des ersten *D* kämpft die Protagonistin Laura nun in den eisigen Gefilden Kanadas weiter. Doch das Spiel aus der Feder von Kenji Eno ist actionorientierter als der Adventure-Erstling. Es erwarten euch frostige Feinde und ein harter Kampf ums Überleben. *D2* mischt verschiedene Spielgenres zusammen und gefällt mit aufwendiger Optik. Das Spiel wurde nur in den USA und Japan veröffentlicht.

SPORTS JAM

■ ENTWICKLER: WOW ENTERTAINMENT ■ JAHR: 2001

■ Oberflächlich betrachtet ist *Sports Jam* nichts weiter als ein simples Partyspiel. Doch wenn man sich die Naomi-Umsetzung genauer ansieht, wird klar, dass es mehr als die Summe seiner Teile bietet. Entwickler Wow Entertainment (vormals als Studio AM1 bekannt) hatte bereits hochkarätige Titel wie *Sega Bass Fishing*, *Sega GT* und *Alien Front Online* programmiert. *Sports Jam* ist jedoch ein komplett anderes Kaliber, nämlich ein Sammelsurium aus zwölf sportlichen Minispielen.

Für eine Podestplatzierung kommt es nicht nur auf bloßes Tastenhämmern an, sondern auch auf gutes Timing. Auf dem Programm stehen unter anderem Radfahren, Fußball, Eishockey, Tennis, Baseball, Golf und Football. Allerdings gibt es diese nicht als vollwertige Sportarten, sondern als kurzweilige Herausforderungen mit Zeitlimit.



» [Dreamcast] Mit dabei ist auch die vielleicht beste Golfsimulation für Dreamcast.



Beispielsweise sollt ihr eine bestimmte Zahl an Homeruns ausführen, Freistöße verwandeln oder den Golfball so nah wie möglich ans Loch befördern. Der eigentliche Star des Spiels ist der starr dreinblickende Moderator, der durch die verschiedenen Disziplinen führt. Dieser gruselige Kollege mit Betonfrisur und Glanzlack-Anzug macht das *Sports Jam* zur fast schon surrealen Erfahrung.

**RETRO
STINKER**
»EXHIBITION OF SPEED

■ ENTWICKLER: PLAYER 1 ■ JAHR: 2001

■ Dieses Rennspiel ist alles andere als gut. Schließlich erwarten euch hier lahme Strecken, furchtbares Fahrverhalten und eine Bildrate jenseits von Gut und Böse. Unbedingt vermeiden!



» ILLBLEED

■ ENTWICKLER: CRAZY GAMES
■ JAHR: 2001

■ Die Redensart „So schlecht, dass es wieder gut ist“ trifft hier genau zu. *Illbleed* ist ein eigentümlicher Überlebenshorror mit B-Movie-Flair, was es schon einzigartig macht. Auf dem unheimlichen Gelände löst ihr Rätsel mit diversen Charakteren, bekämpft Monster und umgeht allgegenwärtige Fallen. Trotz nerviger Steuerung besitzt das Spiel interessante Wendungen und bizarre Levels. So gesehen ist es fast ein geistiger Vorläufer von *Eternal Darkness*.



» ZUSAR VASAR

■ ENTWICKLER: REAL VISION
■ JAHR: 2000

■ Was passiert, wenn man bei den Podrennen von *Star Wars* die Triebwerke mit Roboterwesen austauscht? Es kommt dieses Spiel dabei heraus. Hier spannt ihr mechanische Fische, Vögel und Vierbeiner vor euren Streitwagen, um über Land, in der Luft und auf Wasser zu siegen. Die Japan-exklusive Produktion spielt sich recht gut und bietet variantenreiche Vehikel-Kombinationen, was für längeren Spaß taugt.



» NHL 2K2

■ ENTWICKLER: TREYARCH
■ JAHR: 2001

■ Als EA sich gegen die Dreamcast entschied, war Sega gezwungen, eigene Sportspiele herauszubringen. So entstand die 2K-Reihe, dessen letzten Serienabteiler *NHL 2K2* bildete. Selbiges war zugleich das letzte offizielle Dreamcast-Spiel in den USA. Das Sportspektakel wird fernsehgerecht präsentiert, bietet originalgetreue Arenen und einen schnellen Spielablauf. Zwar sind die Torhüter knackig, dennoch gibt es keine bessere Simulation auf dem Gerät.



» PROJECT JUSTICE

■ ENTWICKLER: CAPCOM
■ JAHR: 2000

■ In diesem 3D-Kampfspiel können Teams mit jeweils drei Recken antreten, die sich nicht nur duellieren, sondern auch teambasierte Spezialattacken vollführen. *Project Justice* ist optisch wie technisch wahrlich nicht Capcoms Meisterwerk, sondern setzt auf schnellen Einstieg statt auf komplexe Kombinationen. Trotz blockiger Optik und fehlendem Anspruch ist es dank interessanter Einzelspieler-Geschichte und vielen Modi ein guter Zeitvertreib.



Außen seiter

AKUMAJOU DRACULA X: CHI NO RONDO

■ ENTWICKLER: KONAMI ■ JAHR: 1993

■ **BESITZER EINER PC ENGINE** (im Westen TurboGrafx 16) kamen dank Super CD-ROM² bereits im Jahr 1988 in den Genuss von CD-Spielen. Im Jahr 1991 und 1994 folgten dann zwei Erweiterungen namens Super-CD-ROM² und Arcade-CD-ROM².

Zahlreiche Spiele erschienen für die Hardware, darunter auch hochqualitative Titel wie *Akumajou Dracula X* von Konami. Das „X“ im Namen macht es deutlich: Es handelt sich um den zehnten Teil einer Reihe – die im Westen als *Castlevania* bekannt ist. Und obwohl einige Spielelemente auch in eine weniger beeindruckende SNES-Version Eingang fanden, ist *Dracula X* (abgesehen von der Virtual Console) ein Exklusivtitel für PC Engine CD.

Die Story von *Akumajou Dracula X* sollte zumindest Serienkenner

nicht überraschen: Richter Belmont stürmt Draculas Schloss, um dort den Meistervampir persönlich sowie seine Gefolgsleute auszuschalten. Waffe der Wahl ist die Peitsche, darüber hinaus gibt es auch Zweitwaffen, die ihr durch das Aufsammeln von Herzen aufrüsten könnt.

Schon in den ersten Spielminuten und Levels hebt sich *Akumajou Dracula X* von anderen 2D-Actionplattformern seiner Zeit ab – es spielt sich fair. Der Titel bietet durchaus eine große Herausforderung, die ergibt sich jedoch vor allem aus der guten Gegner-KI. Die untoten Feinde nutzen

PC ENGINE CD

In ihrem Heimatland Japan erfreute sich die PC Engine einer so enormen Beliebtheit, dass später drei CD-ROM-Erweiterungen folgten. Wir stellen euch einige der vielen tollen Titel für PC Engine CD vor.



» [PC ENGINE CD] Sammelt ihr genügend Herzen, könnt ihr zur Superattacke ansetzen.



» [PC ENGINE CD] Die Kirche ist eines der atmosphärischen Settings.



» [PC ENGINE CD] Auch Skelett-Ghule wollen euch an den Kragen.



» [PC ENGINE CD] Richter im Kampf gegen Vampirfledermäuse.

clevere Defensivstrategien und Attacken. Einfach ausgedrückt: Es gibt keine billigen Tode in *Akumajou Dracula X*; das Spiel hat es gar nicht nötig, euch Gegnern so unvermittelt auszusetzen, dass ihr nicht mehr reagieren könnt. Stattdessen überzeugt die KI mit Können und nur schwer vorauszuahnenden Mustern.

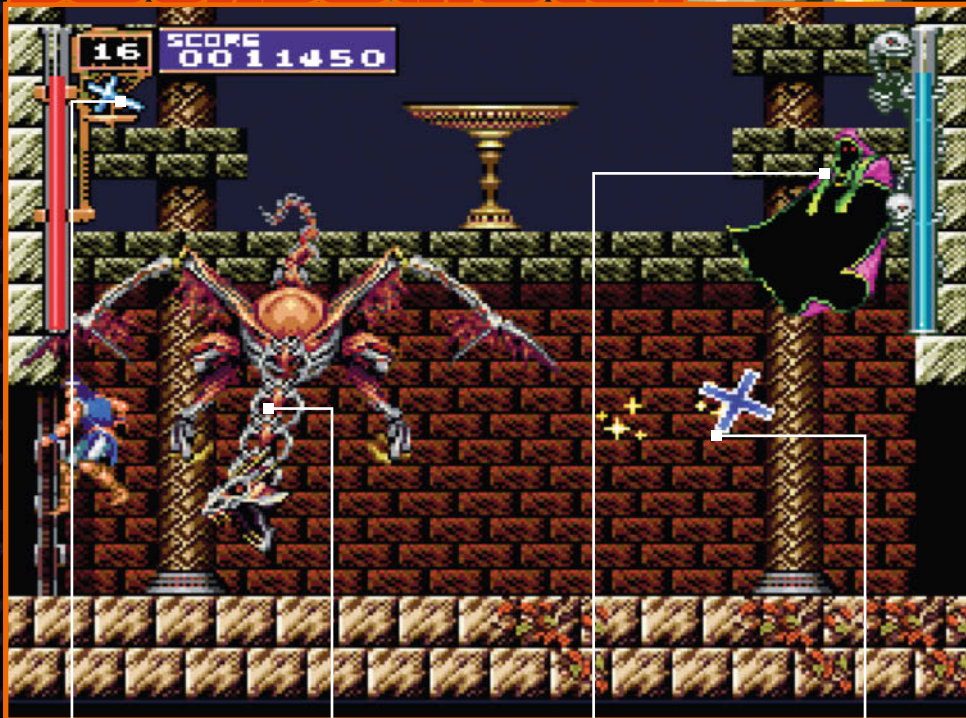
Darüber hinaus erwartet euch am Ende von jedem der acht Levels nach dem Prolog ein gnadenloser Bosskampf, in dem ihr es mit bekannten Monstern und dem Tod persönlich zu tun bekommt. Die Endgegner haben es wirklich in sich, ihren verheerenden Angriffen könnt ihr nur mit viel Übung aus dem Weg gehen.

Akumajou Dracula X zeichnet sich auch durch sein Leveldesign aus. In einer frühen Stage klettert ihr mit Richter etwa ein brennendes, von aggressiven Skeletten bewachtes Gebäude hinauf. Oben angekommen, wirkt es jedoch plötzlich ungeschützt. Nur Sekunden später brechen Skelette durch ein Fenster und laufen schreiend auf euch zu – in diesem Moment bleibt einem erst mal kurz das Herz stehen. In einem späteren Level schlägt ihr euch durch eine Kirche mit buntem Fensterglas, während ihr im Hintergrund unheilvolle Orgelmusik hört.

Nicht weniger Lob haben einige besondere und dabei stets optisch bestechende Spielsituationen verdient. Mal werdet ihr als Richter von einem halb verfallenen Bullen durch einen Korridor gejagt, mal müsst ihr über eine zusammenbrechende Brücke vor Vampirfledermäusen entkommen. Fast jedes Spielelement ist nahezu perfekt, Anlass zur Kritik gibt es so gut wie keinen. *Akumajou Dracula X* gilt völlig zurecht als einer der besten Ableger der *Castlevania*-Reihe.

Die Fotos des Super CD-ROM² stammen von Bryan Ochalla.

BESONDERHEITEN



SCHWER BEWAFFNET

■ Neben seiner Peitsche findet Richter im Schloss auch versteckte Zweitwaffen. Deren größter Vorteil ist, dass sie auf Distanz tödlich sind.

SCHLAUE KI

■ Das Angriffsmuster der Anhänger Draculas ist überzeugend. Anstatt immer wieder an vorgegebenen Stellen die gleiche Attacke zu starten, schöpfen Richters Gegenspieler aus einem Pool an Angriffen.

DU BIST NICHT MEIN BOSS

■ Die Bosse in *Akumajou Dracula X*, darunter Medusa, Frankensteins Monster und der Tod, unterscheiden sich stark. Sie sind hart, aber mit genügend Übung sind dennoch zu schaffen.

DENKWÜRDIGE MOMENTE

■ Die Designer von *Akumajou Dracula X* sorgen mit vielen spannenden Momenten für Überraschungen. Dazu zählen neben den imposanten Bossen auch einige Schreckmomente.

ALTERNATIVEN



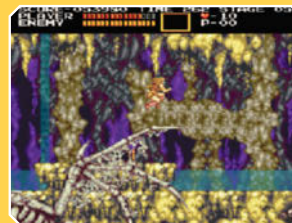
SUPER CASTLEVANIA IV

SNES
■ Mit dem 16-Bit-Klassiker wurde erstmals eine Peitsche eingeführt, die in acht Richtungen benutzt werden konnte. Sie taugte aber nicht nur als Waffe, sondern konnte auch an Deckenobjekte angeheftet werden, um über Abgründe zu schwingen. Dank der Mode-7-Technik des SNES war das Spiel äußerst sehenswert.



NINJA GAIDEN

MASTER SYSTEM
■ Obwohl es sich thematisch sehr stark von *Akumajou Dracula X* unterscheidet und ein viel flotteres Spieltempo besitzt, hat *Ninja Gaiden* einige Ähnlichkeiten. Auch der Master-System-Titel enthält Zweitwaffen, spannende und harte Bosskämpfe sowie ein ähnliches Verhältnis aus Kämpfen und Plattformabschnitten.



AKUMAJOU DRACULA

SHARP X68000
■ Da beide Spiele vom Famicom-Original inspiriert wurden, verwundert es kaum, dass die Sharp-X68000-Version mit der Fassung für die PC Engine CD ein paar Gemeinsamkeiten hat – auch wenn sie in der grafisch starken Sharp-Version anders aussehen. Zudem gibt es hier einige neue Levels.

Außen seiter

GALAXY DEKA GAYVAN

■ ENTWICKLER: FILL IN CAFÉ ■ JAHR: 1993

■ **BEVOR IHR EUCH ÜBER** die Bedeutung des Namens Gedanken macht: Deka heißt Detektiv, und Gayvan ist die geheime Identität des Hauptcharakters Hiro Aoyama. Gemeinsam mit eurem Sidekick Michiki erledigt ihr im Faustkampf eine ganze Stadt voller Aliens.

Der bunte Sidescroller von Fill In Café fährt absolut niedliche Grafiken auf. Lasst euch aber vom Zuckerguss-Look nicht zu der Annahme verleiten, dass es sich um ein leichtes Spiel handelt – ihr werdet euch wundern! *Galaxy Deka Gayvan* erinnert an Spiele wie *Kunio-kun* und *Double Dragon*, verzichtet zugunsten weiterer Moves aber auf sammelbare Waffen. Trotzdem benötigt ihr nur zwei Tasten.

Thematische Unterschiede einmal ausgenommen, orientiert sich *Galaxy Deka Gayvan* stark an den Technos-Spielen, was sich auch bei den beiden Helden Gayvan und Mitthi widerspiegelt. Beide starten in ihren Alltagsklamotten und mit einer leeren Leiste, die sich durch das Sammeln von Kapseln auffüllt. Ist dies geschehen, wird der Poweranzug verfügbar, mit dem ihr mehr Schaden aussteilt und Spezialattacken einsetzt. Solange der Anzug getragen wird, leert sich die Leiste stetig. Da die normalen Gegner von *Galaxy Deka Gayvan* auch im normalen Faustkampf zu schlagen sind, empfiehlt es sich, den Spezialmodus für die herausfordernden Bosskämpfe aufzuheben.



KLASSIKER, DIE IHR NOCH NIE GESPIELT HABT.



» [PC ENGINE CD] Mitthi setzt im Power-Anzug zum Sprungtritt an.

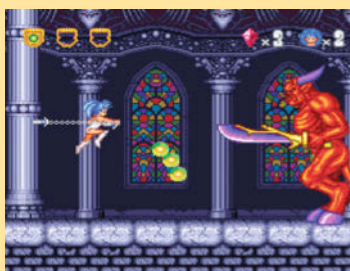


» [PC ENGINE CD] Ein Alien nutzt die Gelegenheit und greift von hinten an.



» [PC ENGINE CD] Bosskämpfe ohne Power-Anzug sind keine gute Idee.

WEITERE PC-ENGINE-CD-SPIELE



» FAUSSETÉ AMOUR

■ ENTWICKLER: NAXAT SOFT
■ JAHR: 1993

■ **Fausseté Amour** hat zwar klare Schwächen, ist aber trotzdem spielsenswert. Der Protagonist in Naxats Plattformers greift seine Feinde im *Castlevania*-Stil mit einem Schwert an einer Kette an, die sich darüber hinaus aber auch wie in *Bionic Commando* an Plattformen verankern lässt. Das Gameplay kombiniert auf diese Weise mehrere Mechaniken, allerdings sind die Bosskämpfe aufgrund der vielen Power-ups zu leicht.



» SAPPHIRE

■ ENTWICKLER: CAPRODUCTION
■ JAHR: 1995

■ **Für ein PC-Engine-CD-Spiel** bewerkstelligt dieser Titel in technischer Hinsicht Wunder. Der beeindruckende Vertikalshooter fährt vorgerenderte Feinde bestehend aus texturierten Polygonen-Modellen auf, die selbst auf neuerer Hardware nicht fehl am Platze wirken würden. Spielerisch kann es vor allem mit seinem farbcodierten Upgrade-System überzeugen, das unterschiedliche Waffen auf unterschiedlichen Schiffen bietet.



» FLASH HIDERS

■ ENTWICKLER: RIGHT STUFF
■ JAHR: 1993

■ **Die Idee, RPG und Prügler zu kombinieren**, hat zwar ein Lob verdient, allerdings profitiert das Spiel kaum von dem Mix. Es gibt Leisten für Angriff, Verteidigung und Geschwindigkeit, die durch Siege aufgelevelt werden können. Doch diese Idee wird durch die zu starken Special Moves hinfällig gemacht. Trotz alledem ist *Flash Hiders* mit seiner direkten Steuerung und den durchdachten Special Moves ein gutes Spiel.



» L-DIS

■ ENTWICKLER: MASAYA
■ JAHR: 1991

■ **Zuckersüß, aber hart wie Stahl:** Masayas scrollendes Shoot-em-up ist lebendig gewordene Pixelkunst. Nicht dass ihr überhaupt die Zeit hättet, die Grafiken (etwa die fantastischen Bosse) überhaupt zu bewundern – schon eine kurze Unkonzentriertheit resultiert im Verlust von Leben und Waffen. Um hier zu überleben, müsst ihr eure Waffen beherrschen. Höhepunkt sind die Bosskämpfe, in denen euch visuell vielschichtige Power-ups helfen.

MOTTEKE TAMAGO

■ ENTWICKLER: NAXAT ■ JAHR: 1997

■ **AUS UNBEKANNTEN GRÜNDEN** wurde *Motteke Tamago* nicht 1993 und damit im Jahr seiner Fertigstellung veröffentlicht. Stattdessen erschien es erst 1997 in einer Ausgabe von *Super PC Engine Fan Deluxe*.

Dass die Angst vor einem Flop für das Zurückhalten des Spiels verantwortlich war, ist kaum vorstellbar – dafür bereitet das Eiersammeln sowohl im Solo- als auch Multiplayer-Modus zu viel Spaß. Außerdem griff der Entwickler das Spielprinzip sogar selbst 1998 für eine Veröffentlichung auf dem Saturn auf. Gegen drei andere Hühner im Rennen um Eier anzutreten, diese bis zum Schlüpfen vor den Feinden zu bewachen und die Küken danach zum Hühnerstall zu führen, hört sich nicht nur spaßig an, sondern ist es auch.

Richtig verrückt wird es aber erst, wenn die gefederten Charaktere in den zehn Levels von



» [PC ENGINE CD] Power-ups werden mal eben aus einem Busch geschüttelt.



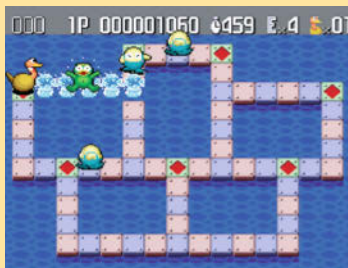
» [PC ENGINE CD] Ein Riesenhuhn verstopft mit Quadrateiern das Spielfeld.

Motteke Tamago anfangen, Power-ups aus den Büschen zu schütteln. Die haben natürlich diverse Auswirkungen auf euch und eure Widersacher, etwa eine höhere Geschwindigkeit oder das Einfrieren von Gegnern. Die Power-ups können schon mal eine ganze Partie umdrehen, weswegen ihr sie gut kennen solltet. Es empfiehlt sich, erst im Multiplayer-Modus zu üben, bevor man sich an den schweren Solo-Modus wagt.

**RETRO
STINKER**
»BLACK HOLE ASSAULT

■ ENTWICKLER: MICRONET ■ JAHR: 1992

■ **Es ist nicht** ganz so enttäuschend wie *Rise of the Robots*, brauchbar ist *Black Hole Assault* aber trotzdem nicht. Die Grafik ist akzeptabel, Moves und KI sind hingegen zum Vergessen.



» SPLASH LAKE

■ ENTWICKLER: NEC AVENUE
■ JAHR: 1991

■ **In diesem Puzzler** erwarten euch bei vergnügter Hintergrundmusik kunterbunte Sprites. Mit eurem Hauptcharakter, einem Strauß, hüpf ihr über ein Spielfeld aus Kacheln und pickt zerbrechliche Platten an, damit die Tiere über sie laufen und ins Wasser fallen. Sobald alle anderen – außer ihr selbst – abgetaucht sind, ist der Level geschafft. Mit zunehmender Spieldauer werden die Kachelformationen immer verzwickter.



» CD DENJIN

■ ENTWICKLER: RED
■ JAHR: 1993

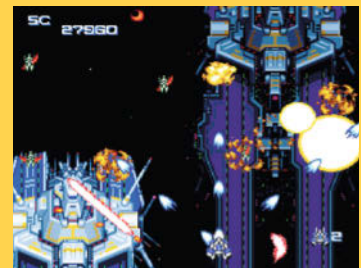
■ **Ihr spielt den** Nachfahren von Reds Höhlenmenschen Genjin, der im Westen als Bonk bekannt wurde. Der Sidescroller *CD Denjin* ist der Nachfolger des technisch überragenden *PC Denjin*. Auch sonst lieferten die Entwickler hier eine tolle Arbeit ab. Genjin befreit seine Freunde vor Entitäten wie einem Sonnenbrillen-Helikopter sowie einem Noten feuern den Elvis. Wenn das nicht herrlich abgedreht ist!



» THE TV SHOW

■ ENTWICKLER: RIGHT STUFF
■ JAHR: 1995

■ **Das Puzzlespiel von** Right Stuff, in dem ihr Stages mit Bomben klärt, hält seine ganz eigenen Herausforderungen bereit. Es gibt sieben Charaktere mit speziellen Fähigkeiten wie Geschwindigkeit, Beweglichkeit und einer Spezialattacke. In den Levels müsst ihr nicht nur Gegner auslöschen, sondern ihnen anschließend auch noch Diamanten abnehmen. Aufgepasst: Bomben reißen Löcher in den Boden, die auch für euch tödlich sind.



» NEXZR

■ ENTWICKLER: KANEKO
■ JAHR: 1992

■ **Der Shooter von** Kaneko wirkt auf viele Genrefans gleichermaßen abschreckend wie anziehend. Zum einen beschränkt sich eure Aktionsvielfalt auf eine einzige Taste, auch gibt es keine aufrüstbaren Waffen. *Nexzr* orientiert sich damit eher an Shoot-em-up-Klassikern. Trotz seiner Einfachheit ist das Spiel aber nichts für Zartbesaitete. Eure Feinde setzen alles daran, euch fertigzumachen, und das Spieltempo ist durchweg hoch.

Außen-seiter

WHERE TIME STOOD STILL

■ ENTWICKLER: DENTON DESIGNS ■ JAHR: 1988

ZX SPECTRUM 128

Die meisten Spectrum-Spiele wurden für den Standard-Spectrum mit 48 KB entwickelt. Doch es gibt auch spektakuläre Titel für den Spectrum mit 128 KB! Wir haben die besten rausgesucht.

■ Ocean Software zählte zu den ersten Publishern, die dedizierte Spiele für den ZX Spectrum mit 128 KB Speicher auf den Markt brachten. Zwar verfolgte man schon zuvor die Taktik, möglichst viele Titel für die verbesserte Hardware zu veröffentlichen, wählte aber allzu oft den einfachen Weg: Bereits fertige Spiele vom Spectrum mit 48 KB wurden schnell noch mit besserem Sound und ein paar neuen Inhalten aufgemotzt. Da das auch bei anderen Publishern eine beliebte Praxis war, ergab sich ein gewisser Mangel an „echter“ 128-KB-Software.

Doch 1987 war alles gegeben, als Ocean den Jungs von Denton Designs grünes Licht für den 128-KB-Blockbuster *Where Time Stood Still* erteilte. Denton hatte bereits mit dem Hit *The Great Escape* auf sich aufmerksam gemacht, ihr neues Spiel schlug in die gleiche Kerbe. Tatsächlich ähneln sich beide Titel in vielerlei Hinsicht: Hier wie dort gab es KI-Charaktere, einen Tag-Nacht-Zyklus und sogar den gleichen Grafikstil – kein Wunder, denn beide Spiele basierten im Wesentlichen auf derselben Engine. Und in beiden Fällen setzte man auf

eine Filmvorlage, im Fall von *WTSS* auf den 70er-Jahre-Streifen *Caprona: Das Vergessene Land*.

Als Gegner bekamt ihr es also nicht mit argwöhnischen Gefängniswärtern, sondern wütenden Eingeborenen und hungrigen Raubtieren zu tun. Hauptunterschied war die Größe der Spielwelt. Denton Designs nutzte den zusätzlichen Speicherplatz des ZX 128 für riesige Landschaften, die zum Bersten gefüllt waren mit Gefahren. *WTSS* war einerseits unbarmherzig und grausam (die prähistorischen Kreaturen konnten wirklich überall auftauchen), andererseits aber sehr liebevoll strukturiert. So musste man unter anderem eine Rettungsaktion auf einer zerstörten Brücke meistern, eine gefährliche Sumpfdurchquerung oder eine schaurige Menschenopfer-Szene.

Where Time Stood Still gebührt Anerkennung, weil es das erste „Mega-Spiel“ war, das speziell für den ZX Spectrum 128K entwickelt wurde. Auf dem Standard-Spectrum könnte es nur mit gewaltigen Anpassungen funktionieren – trotzdem wäre Denton auch dieses Kunststück fast gelungen. Entwickler John Heap erinnert sich: „Die 48-KB-Ver-

» Der zusätzliche Speicher wurde für riesige Landschaften und etliche Gefahren benötigt. «



» [ZX Spectrum] Was für ein Dilemma: Werdet ihr Clive retten oder nicht?

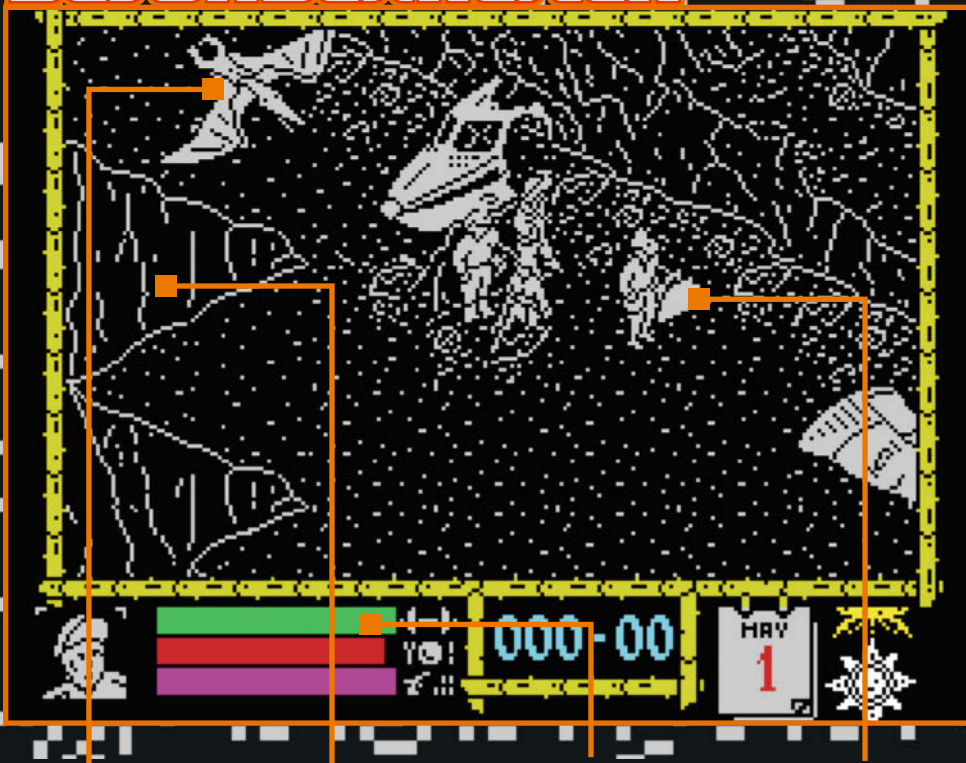


» [ZX Spectrum] Diese geisterhafte Hand bringt den sicheren Tod – lenkt sie irgendwie ab.



» [ZX Spectrum] Die Primitivlinge zeigen sich wenig beeindruckt von eurer Plünderi.

BESONDERHEITEN



TERROR VON OBEN!

■ Kopf hoch und Augen auf! Sonst stürzt sich ohne Vorwarnung ein Pteranodon auf euch und entführt ein Gruppenmitglied. Aus seinen Klauen gibt's kein Entkommen!

TOD VON UNTEN

■ Nicht nur Dinos und Eingeborene trachten euch nach dem Leben, auch die Spielwelt selbst ist tödlich. Ein falscher Schritt kann euer Ende bedeuten.

BLEIB GESUND

■ Den Abspann bekommt ihr nur zu Gesicht, wenn ihr eure Gruppe ständig mit Nahrung und Wasser versorgt. Ihr solltet euren Kameraden auch regelmäßige Ruhepausen gönnen, damit sie sich erholen.

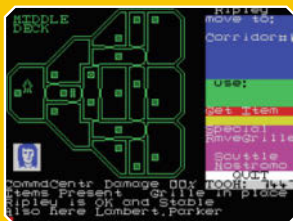
SUCHEN & FINDEN

■ In der Spielwelt versteckte Items sind überlebenswichtig! Ihr solltet immer und überall nach Gegenständen Ausschau halten. Besonders nützlich: die Tasche, die euch mehr Items tragen lässt.

sion war ein hartes Stück Arbeit und etwas deprimierend, weil ich schon so viel Zeit in das Original gesteckt hatte.“ Doppelt deprimierend war, dass diese Version nie veröffentlicht wurde. Ein Grund war das ständige Nachladen der Spielwelt, das den Spielfluss zum Erliegen brachte. Auch visuell gab es Abstriche, denn das Original nutzte einen sogenannten Shadow Screen als Puffer für besseres Bildschirmscrollen.

Dieser Trick war auf dem 48-KB-Spectrum nicht möglich. „Mit 128 KB scrollte es mit einer Auflösung von 4x2 Pixeln, bei der 48-KB-Variante musste ich auf 8x4 Pixel wechseln. Um den Unterschied zu kompensieren, verdoppelte ich die Bewegungsgeschwindigkeit“, erklärt John, der auch an einer Version für den Schneider CPC arbeitete, die – ratet mal – ebenfalls eingestellt wurde. Bei all den Problemen ist es kein Wunder, dass *WTSS* nie für den C64 umgesetzt wurde. So bleibt das Original für den Spectrum 128K die einzige 8-Bit-Version dieses Klassikers.

ALTERNATIVEN



ALIEN

SPECTRUM/C64/CPC

■ Die Charaktere aus *WTSS* hatten jeweils ihre eigene Persönlichkeit, genau wie in John Heaps' erstem Spiel *Alien*. Ziel ist es, den blinden Passagier der *Nostromo* zu überleben. Dafür befördert ihr den Xenomorph entweder durch eine Luftschleuse ins All oder verlasst das Schiff per Rettungskapsel.



THE GREAT ESCAPE

SPECTRUM/C64/CPC

■ Dieser Vorläufer von *WTSS* zählt zu den besten Spectrum-Spielen überhaupt! Die Flucht aus dem Gefängnis ist ungemein spannend, weil es mehrere Fluchtwege gibt (Tunnel, kaputte Zäune et cetera). Diese müsst ihr aber während der täglichen Gefängnisroutine ausfindig machen, ohne den Wachen aufzufallen.



WRECKERS

ST/AMIGA

■ Dentons drittes isometrisches Abenteuer spielt auf einer Raumstation, die von Alien-Schleim angegriffen wird. Gegen diesen verteidigt ihr euch mit drei Offizieren und bis zu zehn programmierbaren Robotern. Schade: Die Entwicklung für den Spectrum 128K wurde begonnen, aber leider nie beendet.

Außen seiter

NAVY SEALS

■ ENTWICKLER: OCEAN ■ JAHR: 1991

■ BEI *NAVY SEALS* HAT OCEAN irgendwas falsch verstanden. Typischerweise bringt man schreckliche Spiele zu guten Filmen auf den Markt, hier hat man aber ein ziemlich rundes Produkt zu einem mittelmäßigen Streifen rausgehauen. Oder besser gesagt: Zwei runde Produkte, nämlich einen Action-Plattformer und einen Shooter. Grund dafür war ein Kurswechsel bei Ocean, die sich 1990 dazu entschlossen, dedizierte Spiele für den Spectrum mit 128 KB zu programmieren.

Nun befand sich *Navy SEALS* aber bereits für 48-KB-Maschinen in Entwicklung, also musste eine Entscheidung her. Und die sah vor, das vorhandene Spiel für die bessere Hardware ordentlich herauszuputzen, beispielsweise mit neuen Grafiken und Inhalten. So gab es in dem neuen Spiel ein Infiltrationsszenario, bei dem ihr Bomben in einer gegnerischen Basis scharfmachen musstet. Das Ganze fühlte sich an wie eine neue Version von *Saboteur*, insbesondere weil beide Spiele große Figuren einsetzten (allerdings waren die Animationen bei *Navy SEALS* eine Spur besser als beim Vorbild).

Überhaupt konnte sich die Grafik mehr als sehen lassen, gerade wegen den vielen eingesetzten Farben – viele späte Spectrum-Spiele schwächelten in diesem Punkt. Der Plattformer war das bessere Spiel, und als Gesamtpaket war *Navy SEALS* kaum zu schlagen.

KLASSIKER, DIE IHR NOCH NIE GESPIELT HABT.

[ZX Spectrum] Auch dabei: schöne (aber kurze) animierte Zwischensequenzen.



[ZX Spectrum] Der Raketenwerfer haut alles weg.



[ZX Spectrum] In diesem Level steht das Schießen im Fokus.

WEITERE ZX-SPECTRUM-128-SPIELE



» LITTLE COMPUTER PEOPLE

■ ENTWICKLER: ACTIVISION
■ JAHR: 1987

■ Diese C64-Lebenssimulation wurde perfekt für den Spectrum 128K umgesetzt. Auf dem schwächeren Spectrum mit 48 KB wäre *Little Computer People* kaum vorstellbar gewesen, das Haus allein benötigte den Extra-Speicher. Zwar brachte Activision mehrere 48K-Spiele auf den leistungsstärkeren Spectrum, *Little Computer People* war aber die erste dedizierte Entwicklung.



» GUILD OF THIEVES

■ ENTWICKLER: MAGNETIC SCROLLS
■ JAHR: 1988

■ Der Vorgänger *The Pawn* war bereits exklusiv für den Spectrum 128 erschienen. Der Nachfolger *Guild of Thieves* ging noch einen Schritt weiter und kam nur für Spectrum +3 mit eingebautem Diskettenlaufwerk raus! Wieso der Titel dennoch nur aus Text besteht, kapiere, wer will: Just die schicken Grafiken, die es in anderen Versionen zu bestaunen gab, fehlten völlig. Dennoch zählt *Guild of Thieves* zu den besseren Adventures für den Spectrum.



» CARRIER COMMAND

■ ENTWICKLER: REALTIME GAMES
■ JAHR: 1989

■ Nach dem Erfolg der Spectrum-Version von *Starglider* arbeitete Realtime an dieser Version des 16-Bit-Hits *Carrier Command*. Da der Spectrum 128K genug Leistung hatte, konnte Realtime die Simulation ohne größere Abstriche umsetzen. Alle Gameplay-Elemente waren enthalten, und auch grafisch beeindruckte der Titel mit schattierten Polygonen. Die Entwicklung dauerte zwei Jahre, damals eine lange Zeit.



» BATTLE COMMAND

■ ENTWICKLER: REALTIME GAMES
■ JAHR: 1990

■ Ein Jahr nach *Carrier Command* war es Zeit für das nächste technische Wunderwerk von Realtime. Trotz vieler Ähnlichkeiten war *Battle Command* aber kein direkter Nachfolger. Er erinnerte mit seinem stärkeren Fokus auf Action eher an Ataris *Battlezone*. Zugegeben, *Battle Command* hatte nicht die Tiefe von *Carrier Command* und auch nicht dessen spielerische Freiheit. Doch mit zehn Missionen gab es genug zu tun.

BLIZZARD PASS

■ ENTWICKLER: ADVENTURESOF/ALAN COX ■ JAHR: 1986

■ **BLIZZARD PASS ZÄHLT WEDER** zu den bekanntesten noch zu den einfachsten Spielen seiner Zeit. Dabei klingt das Ziel im ersten Moment ganz simpel: Ihr sollt einen bösen Zauberer besiegen.

Doch es gab zwei Widrigkeiten dabei: Zum einen musstet ihr in den eisigen Außenbereichen auf eure Körpertemperatur achten, damit ihr nicht erfroren. Zum anderen waren die Rätsel zum Haareraufen und ohne Komplettlösung kaum zu schaffen. Ein Beispiel: Um einen feindlich gesinnten Yeti zu passieren, müsst ihr laut schreien, was eine Lawine auslöst, die dann den hinderlichen Schneemenschen unter sich begräbt – kommt da mal drauf, ohne Internet!

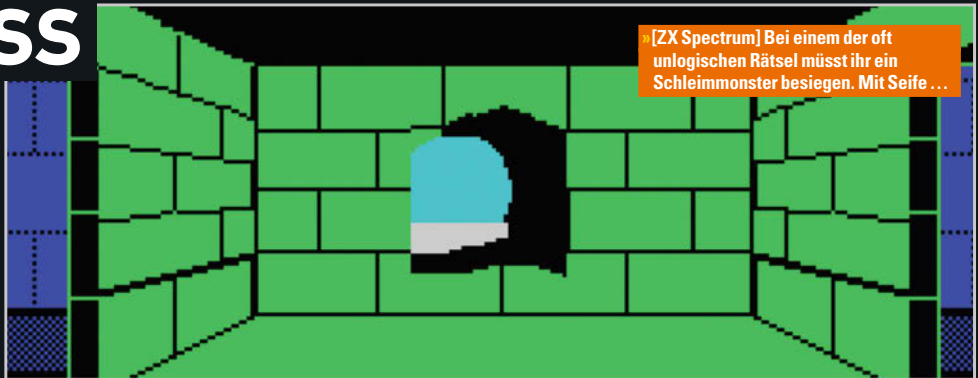
Dafür kann sich die Präsentation sehen lassen. Jeder einzelne der vielen Orte hat eine eigene Illustration und interaktive Elemente. Dadurch erkennt ihr auf den ersten Blick, ob Türen



You are in a wet dripping cave. Tentacles of slime are reaching out towards me from a pit of oily slime. You can see :- bucket made of antimagic stone. You can go East, West.

> E
> THROW SOAP AT SLIME
The soap breaks up the oily slime and it

■ [ZX Spectrum] In Innenräumen könnt ihr kurz durchatmen.



■ [ZX Spectrum] Bei einem der oft unlogischen Rätsel müsst ihr ein Schleimmonster besiegen. Mit Seife ...

You are in a small rock gallery with a somewhat vandalised window. You can go North, South.

the window which falls away.
You are freezing.

> ENTER WINDOW
> N

offen oder verschlossen sind beziehungsweise ob sich Monster mit euch im Raum aufhalten. Auch die englischen Textbeschreibungen waren sehr lesenswert. Eine Variante für den Spectrum mit 48 KB wurde übrigens nicht entwickelt, dafür durften sich C64-Besitzer in das eisige Abenteuer stürzen. Auf dem Brotkasten war es allerdings ein reines Textadventure.

**RETRO
SLINKER**
»CISCO HEAT

■ ENTWICKLER: ICE SOFTWARE ■ JAHR: 1991

■ **Dieses Rennspiel**, übrigens eine Automaten-Konvertierung, war ein klassischer 10/10-Titel: Es besteht zu gefühlt neun Zehnteln aus dem Ladebildschirm und zu einem Zehntel aus dem eigentlichen Spiel.



» GAUNTLET III

■ ENTWICKLER: SOFTWARE CREATIONS
■ JAHR: 1991

■ **Dieser Nachfolger zu Gauntlet** machte einiges anders und wurde von Fans wegen seiner neuen Kameraperspektive (isometrisch) und dem langsameren Spielablauf nicht gerade warm aufgenommen – dennoch ist es kein schlechtes Spiel. Grafisch brachte Software Creations die Hardware an ihre Grenzen, trotzdem scrollte die Kamera butterweich (nur im Koop-Modus konnte es zu leichten Rucklern kommen). Ein echtes Highlight war die Musik der Föllin-Brüder.



» SWIV

■ ENTWICKLER: STORM SOFTWARE
■ JAHR: 1991

■ **Der Quasi-Nachfolger zu Silkworm** war eine Offenbarung auf 16-Bit-Maschinen, aber auch diese 8-Bit-Spectrum-Version schlug sich wacker. Besonders spaßig war die Action im Koop-Modus, bei dem ein Spieler den Helikopter steuert und der andere den Jeep. Obwohl speziell für den Spectrum mit 128 KB angepasst, musste SWIV aus Speichermangel in zwei Teile zerlegt werden. Dafür gab es angenehm viel Abwechslung in Sachen Gegnertypen und Terrain.



» ROD LAND

■ ENTWICKLER: STORM SOFTWARE
■ JAHR: 1991

■ **Eine tolle Ergänzung** für die Spectrum-128-Bibliothek: Wer gern zuckersüße Gegner vermöbelte und genug von *Bubble Bobble* hatte, wurde hier fündig. Leider bot diese Version nur monochrome Grafiken mit schwarzem Hintergrund. Damals verzichtete man oft auf Farben, um das Scrollen flüssiger zu machen. Doof nur, dass es in *Rod Land* gar keine scrollenden Inhalte gab! Immerhin war das Gameplay selbst gelungen.



» THE ADDAMS FAMILY

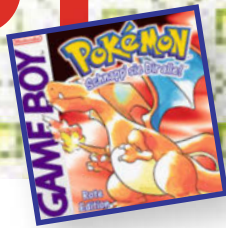
■ ENTWICKLER: OCEAN
■ JAHR: 1992

■ **Im Gegensatz zu Rod Land** geizte dieser Plattformen nicht mit Farbe. Dadurch spielte sich *The Addams Family* nicht nur wie ein NES-Titel, es sah auch aus wie einer. Mit Gomez die riesige Spielwelt nach dem Rest der Familie abzusuchen war ein Heilenspaß. Dieses letzte Spectrum-Spiel von Ocean stellte einen wesentlich würdigeren Abschied dar als das zuvor erschienene *Robocop 3*.

VORSCHAU

Retro Gamer 2/2017 erscheint am **16.2.2017**

POKÉMON ROT



Vor drei Jahrzehnten erschien *Pokémon Rote Edition* (und das Pendant *Blau*) für Game Boy. Was man auf den ersten Blick für ein Kinderspiel halten konnte, war ein ausgefuchstes Sammel- und Taktikkampf-Spiel mit durchaus ernst zu nehmendem RPG-Überbau. Wir feiern *Pokémon Rot*!

DARIUS

Dieses Shoot-em-up von Taito erschien für diverse Plattformen und prägte zahlreiche später folgende Weltraum-Shooter. Der Horizontal-Scroller hatte insbesondere ein wegweisendes Power-up-System. Die Automatenfassung bestand aus drei zusammenhängenden Monitoren.



ZX81

Als Türstopper wurde er verunglimpft, als hässliches schwarzes Entlein, als grausame Heimsuchung für jeden, der damit selbst programmieren wollte (aufgrund der mehrfach belegten Folientastatur). Aber der ZX81 war eben auch ein günstiger, einflussreicher Heimcomputer-Pionier.

Natürlich ist dies nur eine kleine Auswahl der

Themen, die wir für die 196 Seiten des kommenden Heftes planen (Änderungen vorbehalten).

MARIO 64

Was gibt es noch zu Mario zu sagen, dem Synonym und Maskottchen für Hüpfspiele, ach was, ganz Nintendo, ach was, Videospiele generell? Na zum Beispiel, dass er auch die dritte Dimension in Computerspielen auf ganz neue Art nutzte. Wir haben unbekannte Fakten ausgegraben!



FACEBOOK.COM/RETROGAMERHEFT

retro GAMER

IMPRESSUM

REDAKTION

Hans-Pinsel-Straße 10a, 85540 München
Telefon: +49 (0) 89/42 71 86-0
Telefax: +49 (0) 89/42 71 86-10

CHEFREDAKTEUR (v.i.S.d.P.)
Wolfgang Koser

EXTERNE PROJEKTLÉITUNG
Jörg Langer

LOKALISIERUNGSTEAM
GamersGlobal.de

Benjamin Braun, Jörg Langer, Florian Pfeffer, Thomas Schmitz, Jonas Schramm, Thomas Stuchlik, Christoph Vent

AUTOREN DEUTSCHE AUSGABE
Roland Austinat, Winnie Forster, Knut Gollert, Michael Hengst, Jörg Langer, Anatol Locker, Heinrich Lenhardt, Mick Schnelle

SCHLUSSREDAKTION
Ernst Altmannshofer

ART DIREKTION UND LAYOUT
Clemens Strimmer, Digitalog GmbH

FREIE MITARBEIT
Simone Baruschka

VERLAG
eMedia Gesellschaft für elektronische Medien mbH,
Karl-Wiechert-Allee 10, 30625 Hannover,
www.emedia.de

HERAUSGEBER
Ansgar Heise, Christian Heise

GESCHÄFTSFÜHRER
Dr. Alfons Schröder, Jörg Mühle

VERANTWORTLICH FÜR DEN ANZEIGENTEIL
Jörg Mühle
Telefon: +49 (0) 89/42 71 86-12
Telefax: +49 (0) 89/42 71 86-10

DRUCK
Dierichs Druck + Media GmbH & Co. KG,
Frankfurter Straße 168, 34121 Kassel

VERTRIEB EINZELVERKAUF
VU Verlagsunion KG, Meßberg 1, 20086 Hamburg
Telefon: +49 (0) 40 3019 1800
Telefax: +49 (0) 40 3019 145
E-Mail: info@verlagsunion.de,
Internet: www.verlagsunion.de

EINZELPREIS
Deutschland 12,90, Österreich 14,20
Schweiz sfr 25,80, Luxemburg 14,85

ABONNEMENT-BESTELLUNG
eMedia Leserservice
Postfach 24 69, 49014 Osnabrück
Telefon: +49 (0) 541 / 80009 126
Telefax: +49 (0) 541 / 80009 122
E-Mail: rg-abo@emedia.de
Internet: shop.heise.de/rg-abo-shop-flexabo

ABONNEMENT-PREIS (1 JAHR, 4 AUSGABEN)
Deutschland 43,80, Österreich € 48,30
Schweiz sfr 80,68, übrige EU 50,50

FOTOGRAFIE
Future Publishing Ltd.

Warennamen werden ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt. Printed in Germany.
Alle Rechte vorbehalten.

HINWEISE

Eine Haftung für die Richtigkeit der Veröffentlichungen kann trotz sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion vom Herausgeber nicht übernommen werden. Die geltenden gesetzlichen und postalischen Bestimmungen bei Erwerb, Errichtung und Inbetriebnahme von elektronischen Geräten sowie Sende- und Empfangseinrichtungen sind zu beachten. Kein Teil dieser Publikation darf ohne ausdrückliche schriftliche Genehmigung des Verlags in irgendeiner Form reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.

Diese Zeitschrift ist eine Lizenzangabe von Future Publishing Limited. Alle Rechte an den lizenzierten Inhalten gehören Future Publishing Limited und dürfen ohne vorherige, schriftliche Zustimmung von Future Publishing Limited weder in Teilen noch im Ganzen reproduziert werden.

Die eMedia Gesellschaft für elektronische Medien mbH ist eine hundertprozentige Tochter der Heise Medien GmbH & Co. KG.

ISSN 2194-9581

Future

eMedia GmbH
Copyright © 2016 Future Publishing Limited
www.futurepubl.com

Retro Gamer abonnieren und Zeitreise antreten!

RETRO GAMER IM ABO LESEN UND VORTEILE SICHERN!

- **15 % ERSPARNIS** gegenüber dem Kioskpreis – 4 Ausgaben zum Vorzugspreis von 43,80 Euro (AT: 48,30 Euro, CH: 80,68 Euro, EU: 50,50 Euro)
- Inklusive **Dankeschön-Geschenk**
- **Portofreie** Lieferung

HIER BEQUEM BESTELLEN:

ONLINE: www.emedia.de/abo

TELEFON: (0541) 800 09 126 werktags von 8-18 Uhr

POST: eMedia Leserservice
Postfach 24 69, 49014 Osnabrück

E-MAIL: rg-abo@emedia.de



GRATIS FÜR SIE ALS DANKESCHÖN:

T-Shirt mit kultigem Aufdruck
(nur so lange der Vorrat reicht)



3-Monats-Abo GamersGlobal

3 Monate kostenlos (ohne automatische Verlängerung) das Online-Abo von GamersGlobal.de nutzen, dem Spiele-Magazin für Erwachsene. Als Abonnent sehen Sie exklusiv „Die Stunde der Kritiker“ mit **Heinrich Lenhardt** und **Jörg Langer**. Hinweis: Das kostenlose 3-Monats-Abo gibt es nicht für bestehende GamersGlobal-Abonnenten.



15% ERSPARNIS IM ABO GEGENÜBER DEM EINZELKAUF!

X Ja, ich will das Jahresabo Retro Gamer und erhalte 4 Hefte versandkostenfrei für nur 43,80 Euro pro Jahr. (AT: 48,30 Euro, CH: 80,68 Euro, EU: 50,50 Euro)

Coupon ausfüllen und per Post an eMedia Leserservice, Postfach 24 69, 49014 Osnabrück

Vorname

Straße, Haus-Nr.

Telefon

Name

PLZ, Ort

E-Mail

Ja, ich bin einverstanden, dass mich die eMedia GmbH per ☐ E-Mail ☐ Telefon über Zeitschriften und Angebote informiert. Meine Einwilligung kann ich jederzeit widerrufen. Dazu genügt eine formlose Nachricht an marketing@emedia.de

Datum, Unterschrift

Hier sparen Sie richtig!

1.489.755 PRODUKTE

13 Kategorien

Suchen und Finden in Deutschland, Österreich und EU-weit.

Die Preisvergleichsplattform in der Pole-Position:
im direkten Umfeld von heise online,
DEM Leitmedium für deutschsprachige
Hightech-Nachrichten.



SOFTWARE



FILME



TELEFON & CO.



AUDIO & HIFI



SPIELZEUG & MODELLBAU



AUTO & MOTORRAD



HAUSHALT



DROGERIE



SPORT & FREIZEIT



VIDEO



HARDWARE



GAMES



**ÜBER 1,4 MILLIONEN
PRODUKTE.** (Okt. 2016)

Was Sie auf **heise online** begeistert, können
Sie umgehend kaufen. Zum günstigsten Preis.
Transparent. Testinformationen und Links
eingeschlossen.

www.heise.de/preisvergleich



Preisvergleich

powered by **Geizhals**
Preisvergleich

